

PLAY

Año 1. Nº 2 595 pts.

VIDEO & GAMES
MAGAZINE

- SUPER GAME BOY.
- SUPER RETURN OF THE JEDI.
- PROBOTECTOR.
- LETHAL ENFORCES II.
- THE ANIMANIACS.
- NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP.
- INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES.
- SOUL START.
- SPARSKSTER.
- SONIC & KNUCKLES.
- FIEVEL GOES WEST.
- PEBBLES BEACH GOLF LINKS.
- THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN.
- METROID II.
- KIRBY´S ADVENTURES.
- THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN.
- SILVESTRE Y PIOLIN.
- LOS PITUFOS.





LA NUEVA AVENTURA DE DISNEY Y VIRGIN

THE LION KING













Los mejores mo

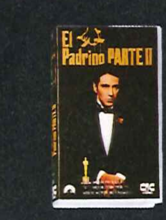


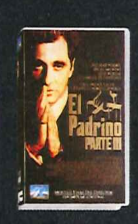




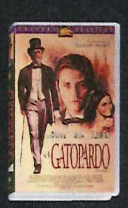












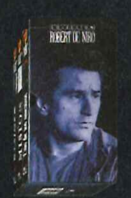
mentos del cine

Llorar en el aeropuerto de Casablanca, vibrar con las trepidantes aventuras de Indiana Jones, sobrecogerse con los espectaculares paisajes africanos de "Memorias..." Por estos momentos inolvidables amamos el cine. No pueden faltar en su colección.



VIDEOCLUB



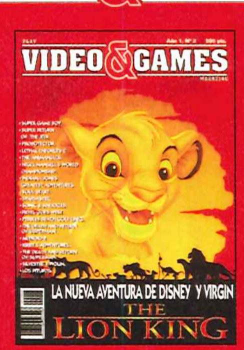








VIDEO & GAMES





Presidente:
JOSE ANTONIO GARCIA DELGADO
Director General:
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial:
DAVID AMO
Director de Arte:
SANTIAGO LORENZO
Subdirector:
JOSE LUIS SANZ

Diseño:
OSCAR LOPEZ
Producción:
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y Colaboradores:
JAVIER SANZ
PILAR MARTIN
LUIS PEREZ ANDRADE

Publicidad:
USUE ABURTO
Administración:
JOSE ANTONIO SANTIAGO

EDITA MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLOGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 803.21.42
FOTOMECANICA
PROMOGRAF
IMPRESION
ALTAMIRA
DISTRIBUCION
SGEL
DEPOSITO LEGAL: B-80
M-29459-1994

SUMA

- Es el rincón para las nuevas tecnologías, para aquellos que queráis saber más y mejor sobre lo que se avecina.



La simbiosis entre Virgin y Disney produce frutos de genialidad que amplían los techos de la programación. La Super Nintendo se nutre de su última y brillante colaboración, The Lion King.



Sonic & Knuckles es el primer juego de la historia que incorpora la técnica de ensamblaje. El nuevo cartucho de Sega potenciará a dos clásicos: Sonic 2 y Sonic 3.

R I O

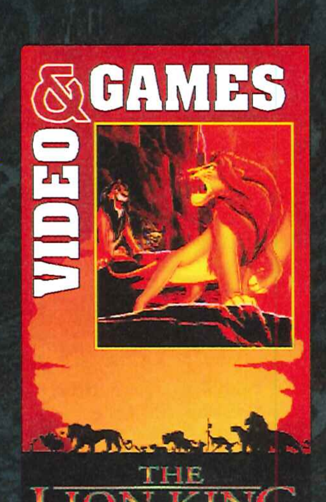


Los chicos de Factor 5 han llevado al héroe de George Lucas, y su amigo Spielberg, a la Super Nintendo. Indiana Jones Greates Adventures es una fantástica adaptación de la trilogía cinematográfica.



Super Return of the Jedi es la última entrega de una de las mejores sagas jamás creadas para Super Nintendo. Podrás jugar con Luke, la princesa Leia, Han Solo y Chewbacca.

- The Lion King
- Super Game Boy
- Super Return of the Jedi
- Lethal Enforces II: Gunfighters
- Daze Before Christmas
- The Animaniacs
- Nigel Mansell´s World Championship
- Kirby´s Adventures
- The Death and Return of Superman
- Sonic & Knuckles
- Pebbles Beach Golf Links
- Silvestre y Piolín
- Especial Mortal Kombat II
- Especial Mega CD



EDITORIAL

Permitid que dedique estas palabras a un buen grupo de amigos, los miembros del club Super GameBoy de Algeciras. Hemos recibido tarde vuestra carta, pero encontrarla entre el correo ha sido una bocanada de aire fresco. "Nos esperábamos más", me decís, "más sonidos, más melodías." He leído con detenimiento vuestras líneas. Entre los párrafos se esconden tímidas disculpas por las críticas vertidas a una redacción que os está agradecida. ¿Acaso debe disculparse alguien que opina con carácter constructivo?

Vosotros habéis entendido el espíritu de una publicación que morirá en el mismo instante que dejéis de escribir. Las páginas de Video & Games son vuestras y del resto de los amigos que han depositado su confianza en nosotros.

"Dejadnos escuchar las melodías del juego... que el presentador tape menos la pantalla... comentarios más concisos." Dicho y hecho. Manolo, desde el Puerto de Santa María, se quejó del tamaño de las *previews*. Échale un vistazo al vídeo de este mes: ¿es lo que tú querías? A tí, María de San Sebastián, te gustará saber que el Mega CD ya está en el vídeo e, incluso, podremos lograr que Julio de León pueda disfrutar con las nuevas consolas. Lo siento Carlos, pero los juegos japoneses que pedías están todavía en camino.

A todos los incondicionales, a los críticos, a los escépticos, e incluso a tí Tomás, que nos has puesto a caer de un burro, GRACIAS. Gracias a todos porque sois el motor de VIDEO & GAMES, una idea que, a juzgar por vuestra respuesta, no era tan disparatada como muchos creían.

NEO GEO CD

Somos un grupo de amigos que nos reunimos en casa de uno para jugar con la Neo Geo de cartuchos. Hemos leído que SNK va a comercializar una versión de su consola con entrada únicamente para CD. ¿Cuanto costará? ¿los juegos serán de la misma calidad que los de cartucho?¿Serán tan caros?. Gracias.

Alfredo Montes (Barcelona)

✓ SNK está luchado firmemente por hacerse con un hueco entre los nuevos sistemàs que están a punto de llegar. No es nuevo que su Neo Geo es un aparato de alto nivel, al que muy pocos usuarios tienen acceso, por tratarse de un producto muy caro, aunque el precio de la consola, últimamente, ha bajado bastante. La versión CD de Neo Geo ofrece grandes ventajas. La primera es que el coste de los juegos será mucho menor, y rondará las cifras que actualmente se están barajando para otros sistemas (entre las nueve y once mil pesetas). Programas como Samurai Showdown han sido realizados exclusivamente para CD y, en este caso, se ha incluído un modo gore con sangre y fatalities. La desventaja de esta configuración es que la consola debe cargar secuencialmente los datos, lo que supone cortes contínuos en el desarrollo de la partida. La consola que actualmente se está distribuyendo es una serie limitada que dará paso, a principios del año que viene, a una versión inferior, igual en prestaciones, pero a un precio considerablemente menor (30.000 ó 40.000 pts.)

BA-X

¿Puedes decirme algo de una consola llamada BA-X, o algo así?

Pedro Altea (Cádiz)

✓ Sólo sabemos que ha sido diseñada por Bandai y que esperan distribuirla a finales del 95 o principios del 96. Es una incógnita tan grande como el resto de máquinas que esperan ansiosas su oportunidad.

SOLO GUSTOS

Por las puntuaciones del mes pasado parece que os inclináis más por Mortal Kombat II que por Super Street Fighter II ¿Por qué? A mí SSF II me parece mejor juego y, sobre todo, más divertido.

Raquel Sempere (Castellón)

Esto es lo de siempre. Sobre gustos no hay nada escrito, a tí te gusta más Ryu y a nosotros Mileena, pero no por ello nos limitamos a escoger inconscientemente. Te voy a dar unas razones, no todas, por las que consideramos mejor Mortal Kombat II que Super Street Fighter II.

✓ A la hora de jugar, Mortal Kombat, sin duda, tiene más opciones de juego, a la vista y escondidas.

✓ Nosotros nos divertimos más con Mortal Kombat II. Quiza ayude el realismo de los personajes y la gran respuesta del control pad.

✓ Puestos a observar ambos juegos como secuelas de un éxito previo, MK II tiene las de ganar porque es el único de los dos que ha cambiado más cosas, para mejor, sin conformarse con lo que ya existía. ¿Que en SSF II para Mega Drive nadie tiene la culpa de que la recreativa sea igual?, ya lo sabemos. Para eso es mejor hacer un SSF II a modo de Sonic & Knuckles que aumente escenarios, trucos y personajes.

✓ La posibilidad de aumentar nuestra puntuación con llaves finales es un acierto que estimula al jugador a realizarlas para obtener un tanteo superior al de su contrincante.

Podríamos seguir hasta el fin del mundo, asi que si se te ocurre algo, escríbenos de nuevo tu réplica y veremos qué podemos hacer con ella. Raquel, recuerda que todo va en gustos, afortunadamente, y que entre dos cartuchos sobresalientes, a veces, la subjetividad es el baremo.

MEGA CD

En el número anterior ví que no aparecía nungún juego para Mega CD en vuestra revista, y realmente me asusté al pensar que una consola que me he comprado hace escasos meses no tiene ya juegos que adquirir. ¿Esta tónica va a seguir así o es solamente un mes oscuro que es mejor olvidar?

Alberto Rojas (Almería)

Si soy totalmente sincero contigo, tengo que decirte que no sé muy bien cual es la política en España con el Mega CD. Por un lado se le está potenciando con la puesta en el mercado del MD 32X puesto que, recuerda, esta consola tendrá juegos en tecnología digital que sin el periférico de Sega no podrás utilizar. Sin embargo, se detienen todos los lanzamientos, y los títulos que están en cartera comienzan a difuminarse en la oscuridad de los despachos. Rebel Assault ha sido lo último y más reseñable, aunque Lethal Enforces II tiene previsto su lanzamiento a finales de mes.

De todos modos, nos siguen faltando cosas como Space Ace de Ready Soft, Brutal de Gametek o Star Blade de Namco. A la espera estamos.

SUPER GAME BOY

¿Es verdad que con el Super Game Boy se pueden ver algunos juegos de Game Boy en 256 colores? Porque hay consolas de 16 bits que no llegan a esa cantidad. Otra pregunta: ¿como puedo pasar la tercera fase de Wario Land?

Enrique Bello (Murcia)

Vamos a ver. La porción de pantalla útil de un juego de Game Boy, lo que es el juego, no puede mostrar en el nuevo Super Game Boy más de 32 colores. 256 puede haberlos en el marco –dentro de los prediseñados por Nintendo– pero nunca dentro del juego (otra cosa es que algún día saquen una consola Game Boy con esa capacidad cromática).

Sobre el truco de Wario Land te remito a la sección de trucos. Aquí, no te enfades, sólo respondemos a dudas razonables.

ULTRA 64

¿Cómo puede ser que la nueva consola de Nintendo haya sido diseñada por los mismos que realizaron los efectos especiales de Parque Jurásico? ¿Esto quiere decir que podremos ver efectos como esos?

¿Sabes algunos títulos que saldrán?

Pedro Calvo (Madrid)

Sylicon Graphics fue la responsable de aquellos efectos y ha ayudado a Nintendo a desarrollar su nueva consola. Que esta compañía fuera la responsable de aquellos logros, no quiere decir que se puedean hacer cosas parecidas. Sylicon Graphics, entre otras cosas, es un nombre con el que se conocen a una serie de ordenadores que operan bajo un mismo sistema operativo (Unix) y que tienen la enorme facilidad de procesar gigantescos bloques gráficos (cientos de megas) a velocidades de vértigo. Esto quiere decir, ni más ni menos, que parte de esa potente tecnología ha sido incluída en la consola y que, como la mayoría de las nuevas máquinas, la potencia para generar gráficos (renders) en tiempo real será una de sus principales virtudes. Con estas tecnologías se podrán ver cosas como Star Wing X o el presumible Mortal Kombat III, motivo por el cual Acclaim está apoyando especialmente el proyecto de consola de 64 bits de Nintendo.

VIDEO&REVISTA

Existen publicaciones que suelen regalar cada cierto tiempo un video promocional. Cuando compré vuestra videorevista (¿lo digo bien?) me sorprendió que el contenido de la cinta fuese tan extenso y que, además, sólo hablárais de los juegos mostrando imágenes realmente espectaculares. Mi pregunta es: ¿todos los meses váis a salir al quiosco con un video de 30 minutos y una revista (por cierto, me parece pequeña en tamaño- pero extremadamente amena y útil)?

Rodrigo Hernández (Albacete)

Efectivamente, nuestra oferta mensual será, por el momento, la misma, es decir, un video de 30 minutos de duración con secciones muy diferenciadas y reportajes especiales, además de una revista que aspiramos a perfeccionar con nuevas consolas (a partir del próximo número).

Es importante hacer hincapié en una característica que nos diferencia de los demás: con el video que ofrecemos todos los meses no hay opción al engaño por nuestra parte, por que os mostramos los juegos tal y como son, sin efectos retocados que los favorezcan...

EL FUTURO ... YA ESTA AQUI

La apuesta de Sega por los nuevos sistemas tiene el nombre de un planeta, el séptimo del sistema solar. 32 bits de proceso, tecnología RISC y un sólo Motorola 68000 para ejecutar el sonido, 16 millones de colores y entrada tanto de cartuchos como de CD. Un sistema, teóricamente, que se ha apuntado al carro de los multimedia y donde podréis ver películas (Laser Disc), fotografías (Photo CD) y escuchar Compact Disc de música con sólo seleccionar la opción deseada en el menú. El número de licenciatarios que han apalabrado su confianza en el producto ronda los 180.

Las mayores ventajas que ofrecen los dos procesadores Hitachi es la doble velocidad que alcanza, ya que divide el tratamiento de los datos, procesando por separado la información.

Aunque las dos CPUs son de 32 bits, el proceso paralelo emularía, hipotéticamente, los 64 bits. Al poseer, igualmente, una serie de chips específicos para gráficos y sonido, la Saturn puede manejar mayor volúmen de información y , por tanto, mostrar en pantalla efectos más sofisticados, lo cual está muy por encima de las prestaciones de cualquier consola conocida.

Primeros títulos: ***Virtua Racing, Victory Goal, Virtua Fighters, Outrunners, Cool Spot 3, Army of Darkness, Alien Trilogy, Myst, Ectosphere.***

El pad de Saturn, como podéis ver en las imágenes, retoma el diseño del de seis botones para Mega Drive. Los materiales son mucho más fiables y los pocos defectos que el original tenía se han mejorado como era exigible.

CARACTERISTICAS TECNICAS	
CPU Principal:	HITACHI SH2 (tecnología RISC de 32 bits)
Sonido:	Motorola 68000
Gráficos:	(Colores) 16 millones
Efectos:	Flat Shading, Gouraud Shading, Texture Mapping
Sprites:	Scaling (reescalado) Warping (deformaciones)
	Rotation (rotaciones)
Sonido:	32 canales PCM, 8 canales FM
Unidad de CD Rom:	Alta velocidad

Uno de los temas más traídos y llevados ha sido la hipotética compatibilidad entre los juegos de Saturn y los de MD 32X. Si tomamos como ejemplo Virtua Fighters, vemos que, un juego que teóricamente la 32X puede ejecutar no será compatible. Es decir, cuanto más cerca estamos de la Saturn, más nos alejamos de la MD 32X.

Curiosamente y cuando to-



Como el listado se alargaría en exceso, os vamos a enunciar las más famosas compañías licenciatarias que programarán para Saturn. Ya os ampliaremos la relación.

Capcom (Street Fighter II), Konami (Probotector), Acclaim (NBA Jam, Mortal Kombat), Taito (Super Chase H.Q.), Tengen (F1), Takara (King of the Monster 2, Art of Fighting), Hudson (Super Adventure Island), Bandai (Dragonball Z), Imagineer (Kick Off 3), Data East (Outrunners), Human (Super Soccer), Namco (Star Blade), Virgin Games, Game Arts (Silpheed) y Electronic Arts (FIFA Soccer)



Sega ha mejorado notablemente el pad de control que exhibía la Mega Drive. Se mantienen los seis botones, el pulsador de Start y el color hace juego con la Saturn.





SONY PS-X

Street Fighter 2 Collection será uno de los primeros lanzamientos que Capcom realizará. Supuestamente se incluirán todas las versiones del clásico: Street Fighter II, Street Fighter II Turbo y Super Street Fighter II.

do el mundo identifica a Sonic con la imagen de Sega, ésta se desmarca y aclara que el puercoespín azulado, es, exclusivamente, la mascota de Mega Drive. Para la Sega Saturn se está considerando la posibilidad de crear una nueva en detrimento de Sonic (algo extraño si tenemos en cuenta que el emblemático personaje está en la recreativa Daytona USA).

Sega ha reconocido que el proyecto Jupiter existió. Esta consola no era más que una versión previa de la Saturn para ser usada, exclusivamente, con cartuchos. Hoy por hoy, el proyecto, literalmente, ha muerto.

Ya es la hora del futuro, el momento de adelantar nuestros relojes y tomar contacto con las nuevas máquinas que inundarán el mercado de las consolas en los próximos meses/años.

Sega, Nintendo, Sony, Nec, Panasonic, Sanyo, Samsung, Bandai y Atari, no estan dispuestas a entregar el mercado con facilidad.

Los bits se disparan, la terminología técnica conoce nuevos conceptos, todos en pos de un aumento desmesurado de la espectacularidad, y las similitudes con los originales de los salones recreativos se acortan. Otra característica de estos sistemas es la supuesta condición multimedia, es decir, la posibilidad de utilizar, siempre en formato CD, las nuevas tecnologías en Photo CD, Laser Disc o Audio CD. Una apuesta arriesgada que, de triunfar, puede significar el comienzo de una era de interacción total donde el usuario tiene un poder absoluto sobre la información. Un universo que revolucionaría la definición de la industria lúdica y los medios de comunicación.


FX NEC
Su mascota más afamada, Bonk, tiene nueva versión después de los variados capítulos para Turbografx y Super Nintendo. Se llamará New Bonk.

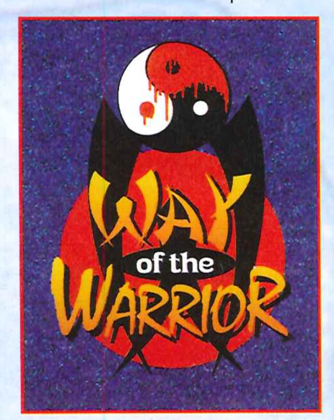
En el umbral de una nueva era, esta sección nace con la sana intención de explicaros, paso a paso, los desafíos que encontraréis, adaptando vuestras mentalidades a los usos y abusos en ciernes. Así, en estas páginas, tendréis acceso a esos datos escondidos que tanto interesan a los jovenzuelos del presente. Ahora os dejo con la primera remesa de datos.

DESPEDIDA Y CIERRE

Esperamos que estas tres primeras páginas de este rincón de expertos hayan servido para sentar las bases de una futura relacción que debe servir para aumentar nuestro poso de sabiduría en este mundillo y, así, comprender mejor los fenómenos, tecnologías y curiosidades que se deben producir en un espacio de tiempo no muy alejado. A continuación os damos un pequeño avance de los contenidos que incluiremos en estas vuestras páginas el próximo mes. ¿A que os gusta? 3DO: Way of the Warriors, un pseudo Mortal Kombat con modo gore y todo. Road Rash, el clásico de Electronic Arts.

Total Eclipse y Crash'n Burn, dos joyas aún maltratadas de Crystal Dinamics.

JAGUAR: Cybermorph, un arcade cibernético que, aunque no muestra todas las posibilidades de la máquina, si nos permite hacernos una idea de sus prestaciones.



Os contaremos la vida y milagros del poderoso PS-X de Sony y el desconocido CD de Jaguar.

También esperamos que nos escribáis para contarnos todos aquellos datos importantes que merecen ser reseñados en este sincero rincón del experto en ciernes. Un saludo y hasta el mes que viene.

Enviad vuestras cartas a VIDEO&GAMES, M.V. Editores. C/Torres Quevedo 1. P.T.M.de Madrid. 28760 TRES CANTOS (Madrid).

PC LIGA 94-95

¡ESTO SÍ QUE ES FÚTBOL!



Una completa base de datos multimedia con las fotos de todos los equipos.



Las fichas gráficas de cada jugador con los datos más interesantes.



El juego más rápido y adictivo, con sonidos digitalizados. Compatible Sound Blaster.



La mejor base de datos: más de 280 fotos de entrenadores, jugadores y plantillas.
2 Disquetes de alta densidad con 5 MB de información, gráficos y músicas.
Requiere PC 286 (AT) o superior, 5 MB libres en el disco duro, VGA, disquetera de 3 1/2, 640 Kbytes de RAM. Compatible con todos los modelos de Sound Blaster.



CON LA GARANTÍA DE:



¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO! POR SÓLO 2495 PTAS.

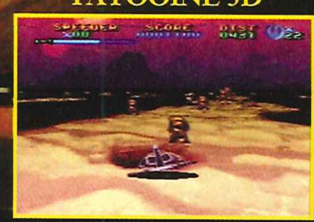
Si se ha agotado en tu quiosco habitual, pídelo por teléfono llamando al (91) 741 26 62.

SUPER NINTENDO
JVC
SCULPTURED
ARCADE
16 MEGAS

ORIGENES :

El trio está completo, después de que Sculptured creara las dos primeras partes: Super Stars Wars y Super Empire Strike Back. Ahora nos deleita con la versión para consolas de El Retorno del Jedi.

TATOOINE 3D



TATOOINE



L U K E





ITEM FUERZA

Joven Jedi perteneciente a la rebelión y discípulo del maestro Obi Wan Kenobbi. Posee la facultad de dominar la Fuerza, lo que le proporciona unos poderes místicos muy útiles a lo largo de todo el juego. Su destino está escrito.

LANZA ESPADA



INMUNIDAD



INVISIBILIDAD





Mientras las fuerzas rebeldes preparan un nuevo plan para acabar con la Estrella de la Muerte, en Tatooine, morada del repugnante Jabba the Hutt, se encuentra prisionero y criogenizado Han Solo. Aquí comienza este fenomenal juego de plataformas de Sculptured, creadores entre otros de Mortal Kombat I y II. Cuenta con la friolera de diecinueve fases completamente increíbles, repletas de acción y, sobre todo, de excelentes gráficos. Todo acompañado por la insuperable banda sonora compuesta por el insustituible John Willians.

Tanto los escenarios como los enemigos que nos encontraremos son un fiel reflejo de los que aparecían en la película. Lo cual ya dice mucho en favor del videojuego.

STAR WARS
RETURN OF THE JEDI

DISPARO NORMAL



DISPARO SUPER



LANZANDO GRANADAS



ITEM ESPADA DE LUZ



La espada es el símbolo de la Fuerza. Aumentarás tu indicador de energía.

ITEM CABEZA VADER



La cabeza del temido Lord Vader nos doblará el número de puntos.

RANCOR PIT



OUTSIDE BARGE



HAN



Antiguo contrabandista, conoció a Luke en la vieja cantina del puerto espacial de Mos Eisley . Ahora posee un alto rango militar y es uno de los héroes más aclamados de la batallla de Yavin. Debe ser rescatado de las garras de Jabba.

ITEM MONEDAS



Abundantes a lo largo de todas las fase, obtendremos una vida por cada 100 que recojamos.

PRINCESA BOMBA



LANZANDO RAYO



GOLPE EN GIRO



CON ESPADA



JABBA PALACE



JABBA'S DANCE HALL



ITEM ESCUDO



Durante unos instantes los ataques enemigos no te afectarán nada de nada.

ITEM SUPERBOMBA



Todos los enemigos que se encuentren en pantalla quedaran destruidos.

PRINCESA



Senadora del Imperio, su verdadero nombre es Leia Organa de Alderaan. A lo largo del juego aparece con tres indumentarias distintas: primero como cazarrecompensas, luego como esclava y por fin vestida con el uniforme rebelde durante la gran batalla de Endor.



CHEWIE

Perteneciente a la raza de los Wookies, es copiloto del Halcon milenario y fiel compañero de Han Solo. Su poderoso f'isico y su poco sentido del humor le hace ser temido por los soldados imperiales.

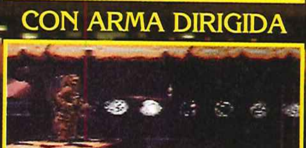
CHEWIE CON LASER



CON BOMBA ESPECIAL



CON ARMA DIRIGIDA





INSIDE BARGE



R2D2



Te permite continuar a partir de este punto cuando perdemos una vida.

ENDOR-3D



LUKE EN ENDOR



EWOK A



Necesitaremos m'as de un flechazo certero para acabar con este soldado imperial.

PRINCESA CON HAN







POWER GENERATOR





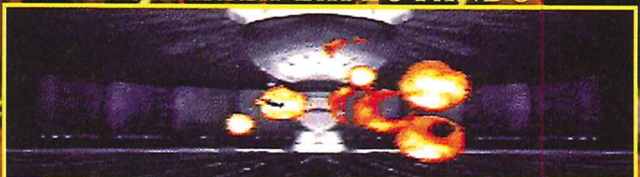
SPACE BATTLE



EWOK B



ESTRELLA EXPLOTANDO



DEATH SURFACE 3D



EMPEROR CHAMBER



Es el enemigo más poderoso de cuantos nos podemos encontrar.

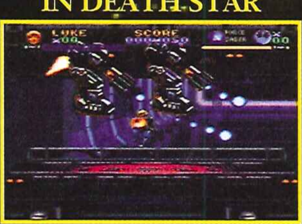
TOWER



TOWER WADER



IN DEATH STAR



DEATH TUNEL 3D

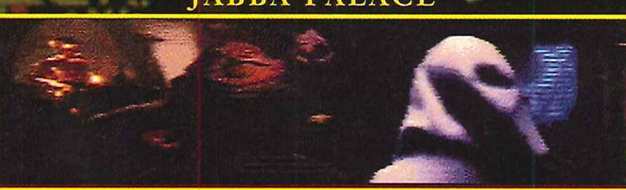




En el interior de la Estrella de la Muerte la suerte será nuestra única salvación.



JABBA PALACE



MUNDO EWOKS



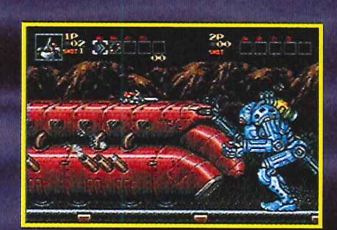
En la luna de Endor, lugar habitado por los Ewoks, las fuerzas imperiales han montado una subestaci'on energ'etica que abastece a la Estrella de la Muerte.

WICKET



Debe su fama a la secuencia que protagoniza con la princesa Leia y a las dos películas posteriores que rodó.

MEGA DRIVE
KONAMI
KONAMI
ARCADE
16 MEGAS





Fase 1





Enemigo





Impresionantes gráficos, enemigos tan grandes como el derroche técnico de Konami y diversión en armonía.

Orígenes

A mediados de los 80, Konami obtuvo un gran éxito en las máquinas recreativas con un juego llamado Gryzor. Rápidamente se hicieron versiones para Spectrum,Commodore, Amstrad, etc... Para muchos, ese juego pudo, hace más de diez años, ser el primer Probotector. Desde entonces, su potencia arrasa en el formato que aterriza.

CX1



Sencillamente genial. Así es esta obra maestra de la programación made in Konami. Cuatro personajes cybernéticos, infinidad de fases repletas de gigantescos sprites y toda la acción del mundo encerrada en un cartucho de 16 Mb. Probotector dejó boquiabiertos a los usuario de Super Nintendo con enemigos más grandes que la propia pantalla, una pantalla que luce ahora en Mega Drive la magia de Konami en estado puro. Todo se mueve en un cartucho taquicárdico donde los disparos, saltos y explosiones aparecen sin descanso en un bombardeo gráfico y sonoro colosal. Difícil e imprevisible: una locura visual.

Fase 2





Enemigo



La versión americana de Probotector recibe el nombre de Contra, quizá porque los robots son sustituidos por seres humanos...

La base central es un constante punto de referencia. En nuestra aventura tendremos que elegir entre proteger la propia base o perseguir a los alienígenas, dos opciones que aportan un toque más de imaginación en este monumento al virtuosismo de los japos de Konami.

CX2



Disparo

Multiláser

Láser

Disparo azul



CX3



Disparo

Flecha láser

Boomerang

Tentáculo



CX4

Disparo

Flecha láser



Boomerang

Tentáculo



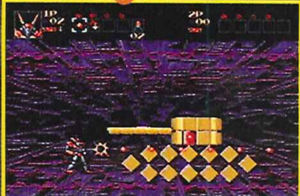
¿Cómo es posible acabar con semejantes bichitos con tan escaso número de vidas?

Fase 3





Enemigo








Versión MD

Versión CD

Round 1



Round 2

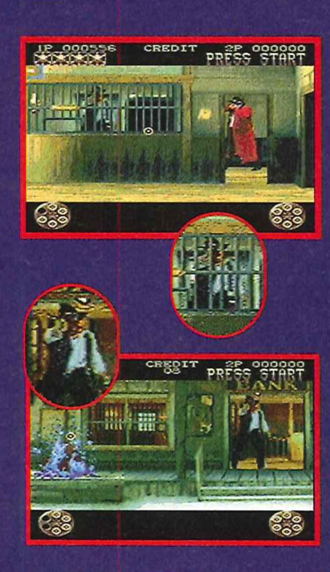


Round 3



Práctica

Sólo disponible para Mega CD, probar la puntería antes de enfrentarse a los pistoleros es más que útil.



Orígenes

Lethal Enforcers pasó de los salones recreativos a la Mega Drive en sólo seis meses. La conversión de Konami fue tan minuciosa que en ocho megas recogió íntegramente las características de su hermana mayor. Hasta las pistolas eran iguales.





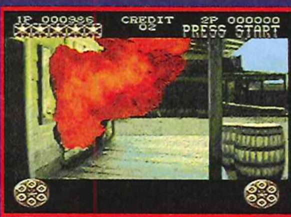
Banco

La pistola de Lethal Enforcers es el periférico de puntería más fiable que ha salido al mercado. ¡Qué se lo pregunten al atracador!



Tocado

Más vale que esto no se repita muchas veces, o la estrella cambiará de dueño...

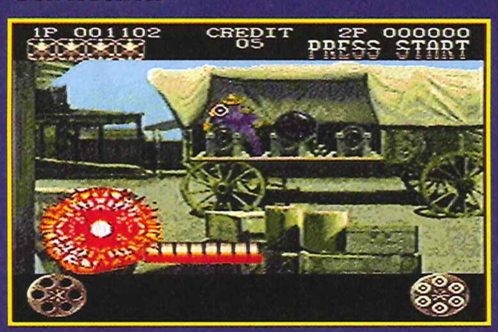


Gráficos

Los gráficos de la versión de Mega Drive están tan logrados que su diferencia con los de Mega CD es mínima.



Caravana

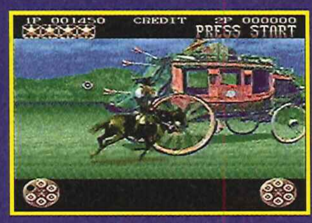












Konami ha vuelto a desplegar su sapiencia técnica en el desarrollo de un juego cuyas imágenes comen un gran número de megas.



Victima inocente

Tan despreciables bandidos no dudan en utilizar a los rehenes como escudos. No les des o perderás irremisiblemente la vida.



Items



Item fusil

En esta segunda entrega, los fanáticos terroristas se convierten en despiadados pistoleros.





Doble disparo





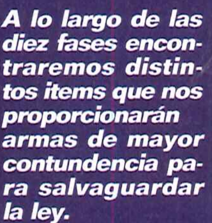
Doble disparo



A lo largo de las diez fases encontraremos distintos items que nos proporcionarán armas de mayor contundencia para salvaguardar la ley.



Cañon



Lethal Enforcers II Gun Fighters, es más de lo mismo. El desarrollo del juego es prácticamente idéntico al de la primera parte, no en vano la misión es siempre desenfundar primero y afinar la puntería para liquidar a los forajidos que irrumpen en la pantalla. La diferencia argumental está en que los terroristas de antaño han sido sustituídos por cuatreros del salvaje Oeste.

Al igual que sucediera hace un año, Konami ha potenciado el lanzamiento del título con versiones simultáneas para Mega Drive y Mega CD, con las lógicas diferencias gráficas del soporte. El juego se vende con la pistola, sin duda la mejor razón para invertir en la segunda entrega de una saga peculiar que defraudará a muy pocos.

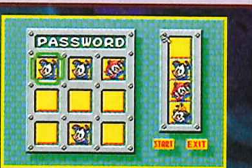
ANIMANIACS

MEGA DRIVE	8 MEGAS
KONAMI	
KONAMI	
PLATAFORMAS	



Orígenes

La simbiosis entre el polifacético Steven Spielberg y la prestigiosa Konami genera frutos de grandeza como la maravillosa saga Tiny Toons. Después de jugar con Animaniacs, sólo cabe rezar para que la colaboración perdure por muchos años. Todos saldremos beneficiados.



Estudio 1 — PANICO EN LA JUNGLA





Una mezcla de Indiana Jones con Jurassic Park nos espera en este estudio, repleto de una fauna muy peculiar.

Estudio 2 — GUERRA DEL ESPACIO





La tecnología más futurista al sevicio de la insana actitud de los androides y semejantes que pueblan este singular escenario.







Estudio 3

EL OESTE





No os perdáis las singulares bailarinas que actúan hoy en el Saloon para regocijo de forajidos y forasteros.



Forzudo: *arrastra con lo delgadito que está cajas, bloques de piedra e incluso lápidas.*











Mazazo: *indispensable para abrir caminos. No hay piedra que se resista.*





Besos: *los encantos de esta bella fémina serán muy útiles.*



Son tres hermanos, Yakko, Wakko y Dot Warner, tienen más de 40 años, y llegan desde el sur de California, más concretamente desde los estudios de la Warner Bross. Son los Animaniacs, las últimas criaturas de Steven Spielberg que triunfan en las televisiones de todo el mundo. Protagonizan una virguería de Konami que ha tomado forma en un delicioso juego de plataformas. Las distintas habilidades de los personajes multimplican las opciones de un juego sobresaliente que derrocha calidad y sentido del humor por todos sus poros.

Disfrutad, Animaniacs luce el lujo de Konami y transmite sensaciones que os colmarán.

Estudio 4

LA CASA DE DRACULA



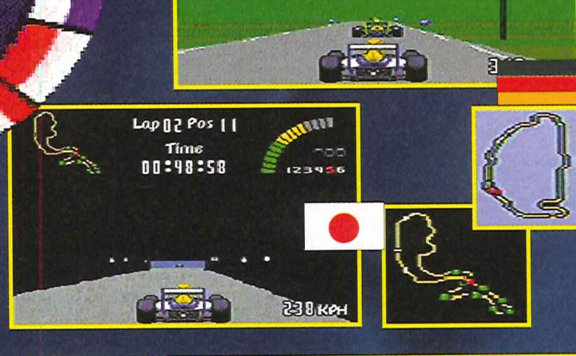


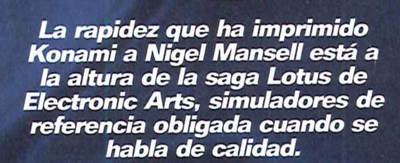
Relámpagos, brujas, vampiros, no falta de nada en esta casa del terror creada en el estudio 4.



MEGA DRIVE	16 MEGAS
KONAMI	
KONAMI	
CONDUCCION	

NIGEL Mansell´s World Championship





La rapidez que ha imprimido Konami a Nigel Mansell está a la altura de la saga Lotus de Electronic Arts, simuladores de referencia obligada cuando se habla de calidad.









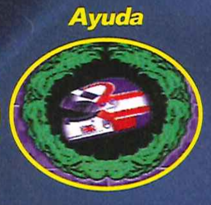
Full season



Control pad



Nombre



Ayuda



MOTORES A PUNTO

Las opciones mecánicas en los simuladores de carreras existen para algo, aunque muchos piensen que son sólo decorativas. Los pilotos expertos sabrán poner a punto su flamante Willians Renault para adecuarlo a su nivel de pericia.

1	2	3	4
 HIGH	 HARD	 HIGH	 AUTOMATIC
 MEDIUM	 SOFT	 MEDIUM	 MANUAL
 LOW	 WET	 LOW	 AUTOMATIC


BARCELONA SPAIN

CIRCUIT LENGTH
2.950 MILES/4.747 KM

SITUATED ON THE PLAINS OF ANDALUCIA IN THE FAR SOUTH OF SPAIN. THIS IS A TWISTING CIRCUIT WITH VERY FEW PLACES TO OVERTAKE. THIS FRUSTRATING ASPECT ALONG WITH THE NUMBER OF SLOW CORNERS, COMBINE TO MAKE THIS A DEMANDING RACE.







Práctica **Password**

Konami no es amiga de dejar las cosas a medias. Prometió que el fantástico simulador de carreras firmado por una de las más grandes instituciones del automovilismo mundial, el británico Niegel Mansell, aparecería en Mega Drive, y aquí lo tenemos. Brilló en PC y Amiga, quemó ruedas y muchas horas de sueño en la Super Nintendo y se asomó con menos brillantez a la NES y la Game Boy. Ahora, los 16 circuitos más famosos de la Fórmula 1 dibujan en la Mega Drive el escenario ideal para un simulador deportivo que nos ofrece todo aquello que se debe exigir a un juego llamado a convertirse en clásico: buenos gráficos, velocidad de vértigo y realismo a los mandos del potente Willians Renault.





Race



SUPER NINTENDO	16 MEGAS
JVC	
FACTOR 5	
PLATAFORMAS	

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Tras su exitoso paso por Mega Drive, NES, Game Boy, Master System y Game Gear, Indiana Jones irrumpe en la Super Nintendo con una adaptación magistral de la saga de Spielberg y Lucas. La fidelidad que los programadores de Factor 5 han tenido con la trilogía cinematográfica es ejemplar, como ejemplar es también el minuciosos cuidado técnico de todos los detalles de un cartucho que pronto alegrará las estanterías. Realmente alucinante en su desarrollo, Indiana Jones Graters Adventures muestra con orgullo el Dolby Souround, que aprovecha y reproduce increibles efectos acústicos junto a las bandas sonoras originales. Los escenarios no tienen desperdicio: las fases se convierten en la narración transformada en megas de todas las escenas que podáis recordar.

BOLAS DE PUNTOS



LATIGO



ORIGEN

Corría el año 1977 cuando Steven Spielberg y George Lucas se reunieron en una playa tropical para celebrar el éxito obtenido con Encuentros en la Tercera Fase, el primero, y con La Guerra de Las Galaxias el segundo. Mientras hacían un castillo de arena, Spielberg propuso a Lucas la creación de un nuevo héroe que protagonizara miles de aventuras, al estilo James Bond. George Lucas le anunció que no hacía falta buscar nada en ningún sitio, porque él tenía un nombre desde hacía algún tiempo: Indiana Jones.

PISTOLA



TRANSPORTADOR



GRANADA

Es, con diferencia, el arma más potente de todas.

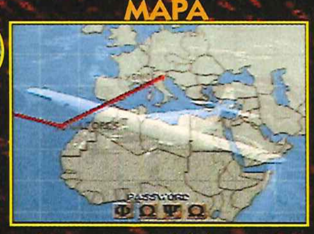
VIDA EXTRA



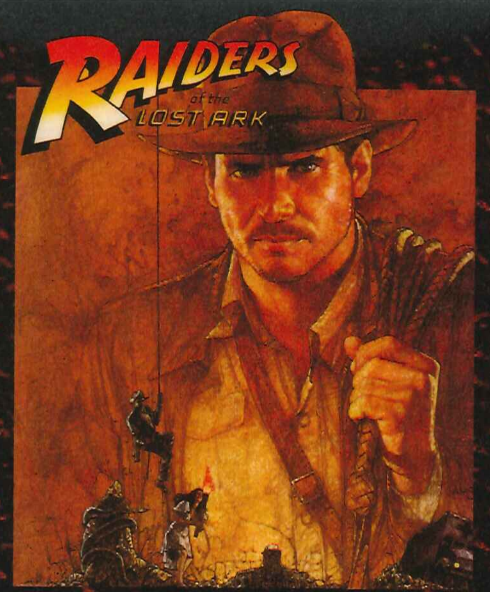


La manzana nos da energia, y la cabeza de Indi una vida.

MAPA

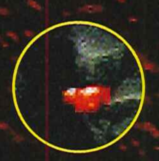


La aventuras del doctor de Jones no tienen fronteras.



EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA

El gobierno de los Estados Unidos nos ha encomendado una misión suicida. Según informes del pentágono, el ejército nazi está a punto de localizar el arca de la Alianza que, según reza la leyenda, posee poderes sobrenaturales. Para ello tendremos que recorrer distintos lugares del planeta en busca del ARCA PERDIDA.



Evitando a los agentes alemanes, llegamos hasta el bar de la agresiva Marion.

NEPAL





En l tamaño de los sprites y la calidad de los fondos está gran parte del encanto del cartucho.

CAIRO





Los nazis nos persiguen a través de las calles de El Cairo y en el propio campamento alemán, ayudados por nativos a sus ordenes. La pirámide es un verdadero laberinto.

EN LA CUEVA





Trampas y miembros de la secta se interponen en el camino hasta el idolo de oro.

ISLANDIA

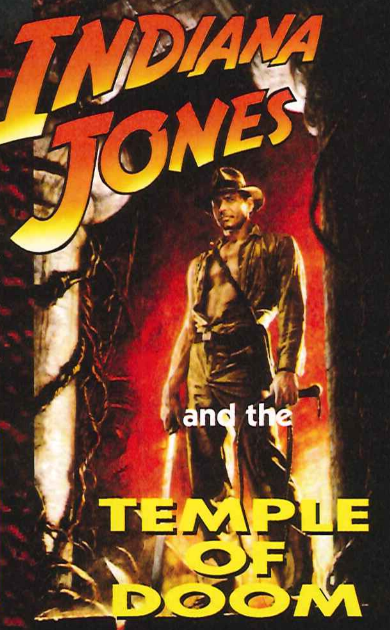


No os perdáis la lucha contra los espiritus que habitan el arca de la alianza..

CINEMA



El triste final del arca es este oscuro almacen del gobiemo de los Estados Unidos



EN EL TEMPLO MALDITO

Shanghay 1935. Después de una terrible pelea en el Obi Wan Night Club, Indiana Jones logra en su escapada llegar hasta una aldea en la India. Allí la miseria y la desesperación se han apoderado de sus habitantes, tras el robo de una gema sagrada que desapareció junto a todos los niños. La solución al misterio se encuentra en el palacio de Pantok donde nos tendremos que enfrentar a infinidad de peligros y a una secta de cultos mortales.

OBI WAN NIGHT CLUB

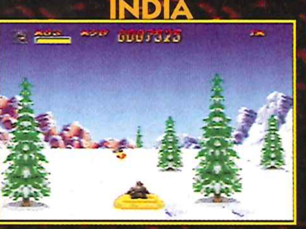




Despues de una disputa con la mafia china, Indi huye por la ventana dejándose caer por los toldos.

INDIA

Nuestro héroe descien- por la montaña en una lancha inchable. Cuidado con los arboles, piedras y zanjas.



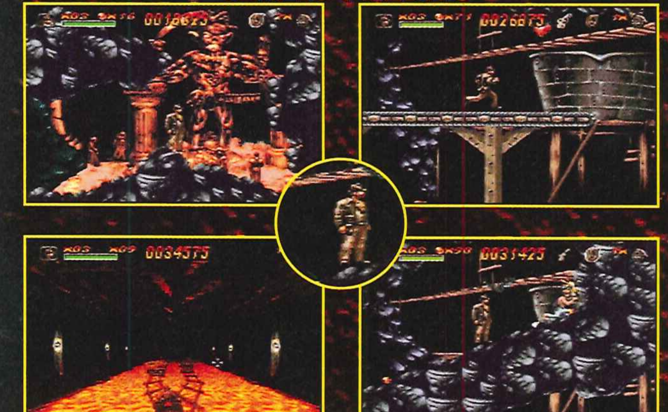
PALACIO DE PANTOK





El palacio de Pantok es un gran laberinto en el que infinidad de estatuas se comunican entre sí..

TEMPLO MALDITO

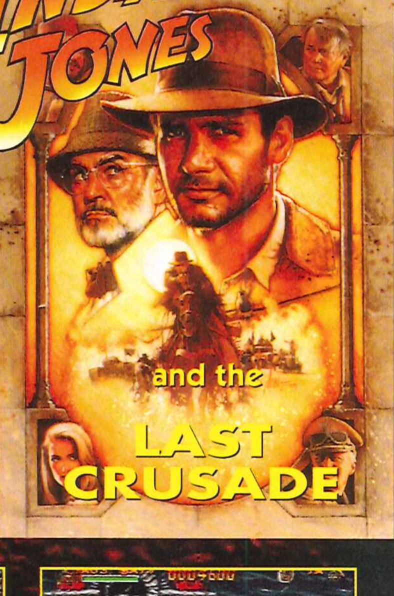


He aquí el templo maldito habitado por una peligrosa secta que realiza sacrificios humanos. Encerrados en él están los niños desaparecidos, trabajando como esclavos en las minas.

CINEMAS







LA ULTIMA CRUZADA

Tres años despues de la aventura en el Templo de Doom, el ejército nazi se interpone de nuevo en el camino del doctor Jones. Esta vez, la busqueda del Santo Grial, fuente inagotable de juventud, fuerza y sabiduría, pondrá en acción a nuestro héroe. Para socorrerle en tan complicada empresa, contamos con la inestimable ayuda del libro de notas de "papa", que, para complicar un poco más las cosas, ha sido secuestrado por los nazis y trasladado a un castillo en Austria. Todo esto y mucho más encontrarás en tu viaje hasta donde antiguamente se encontraba la ciudad de Alejandreta, lugar en el que descansa el Santo Grial.

ZEPPELIN



En el zeppelin somos perseguidos por soldados nazis y agentes de paisano.



AUSTRIA

En un castillo austriaco tienen los nazis retenido al padre de Indi, protagonizado en la película por Sean Connery. Escapar del fuego cruzado en el castillo será difícil.



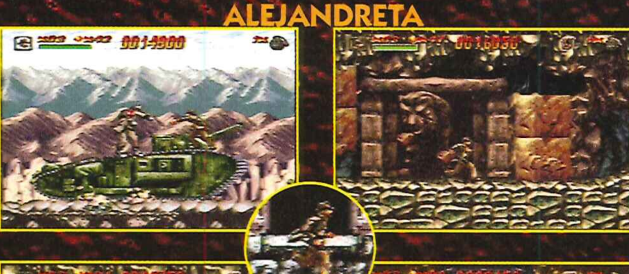


VENECIA



Solo contamos con resquebrajados ataúdes para evitar las ráfagas de fuego que asolan el alcantarillado de Venecia.

ALEJANDRETA





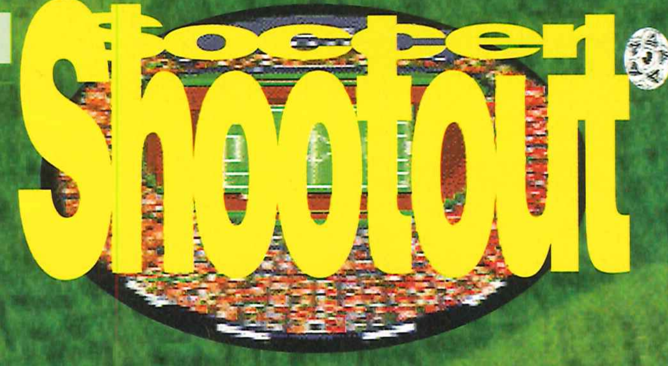
Al llegar a las excavaciones de la ciudad de Alejandreta, nos enfrentamos a un tanque de los sicarios de Hitler. Después entraremos en las ruinas para localizar el lugar en el que está el Santo Grial, protegido por un caballero más que poderoso.

AVIONETA



Despues de huir del zeppelin, los alemanes nos persiguen. Libraremos una batalla aérea como si de un clásico simulador se tratara.

Soccer Shootout

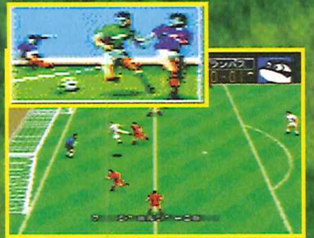


SUPER NINTENDO
CAPCOM
EPOCH
DEPORTIVO

16 MEGAS

Tenemos la mosca detrás de la oreja. Me explico. Una vez terminado el periodo de fútbol indiscriminado que supuso para los aficionados el mundial USA'94, Capcom parece que ha detenido el proyecto de lanzamiento en Europa de un juego que en japón lleva ya algunos meses funcionando, bajo el nombre de J-League. Si habéis jugado a Super Soccer, de Human, este Soccer Shootout retoma sus mismas premisas de diversión, efectos y opciones en el juego, aunque aumenta los megas e introduce una portentosa opción de penaltis que es, sin duda, lo mejor que hemos visto nunca en simuladores de este tipo. No esperéis fidelidad en este juego. Sí diversión.

PARTIDO





Los partidos amistosos permiten competir hasta un total de cuatro jugadores simultáneamente.

MODO COPA





Eliminatorias sucesivas y un único objetivo: ganar la competición del K.O. técnico... ¿o no era así?



ALL STAR

PENALTI



INDOR



Parece que a los japoneses les entusiasma esta opción. No existen los fueras de banda.

PRACTICA


















M A S C O T A S




Capcom, para la versión americana y Europea, sustituirá los equipos japoneses por selecciones nacionales.



Orígenes

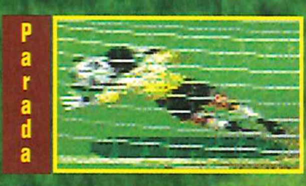
Si tenemos que ubicar en algún lugar del tiempo el origen, o precedente, de este juego, sin duda, Super Soccer es la primera versión de los clásicos para SNES que utilizan el modo 7 de una manera magistral. A ese club pertenece también Striker de Elite. Algo huele a Human por aquí...

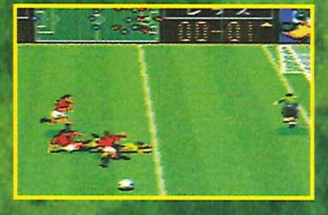
Portero sacando



Los jugadores no estan diseñados de una manera muy fiable. Estos tienden más al estilo arcade de las recreativas.

Parada







GOL



Arbitro



Plancha



Chilena

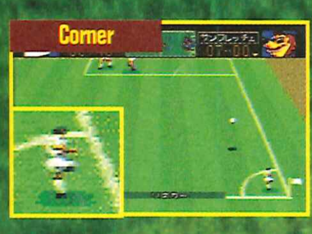


parada con pecho



Sorprende la facilidad de manejo que tenemos sobre todos los jugadores. En cualquier momento podemos realizar planchas, pases o disparos.

Corner



Volea



Los remates de volea, más conocidos como remates a bote pronto, son un recurso más a la hora de anotar un gol.

Portero Indicando



Entrenamiento



El modo de práctica es el típico de este género de juegos. Sorprendente pero poco.

SOUL STARS

MEGA CD
CORE DESING
CORE DESING
Shut,en up
CD

Los más viejos del lugar, recordarán una máquina recreativa llamada Galaxy Force, nacida en los tiempos de Out-Run, Afterburner o Enduro Racer. Era una *Dedicate Machine*, una de esas maravillas móviles *made in* Sega. Técnicamente rozaba la perfección con efectos continuos de reescalado que se salían de la pantalla. Soul Starts tiene grandes coincidencias con aquella máquina, en especial con el comentado reescalado que inunda el Mega CD de gráficos alucinantes. La compañía Core Desing es de las pocas que ha sabido coger el pulso a un soporte que para muchos es como dar de comer margaritas a los cerdos. Dos años después de la nefasta aparición de Galaxy Force II para Mega Drive, Core ha programado una maravilla sólo comparable a sus otras creaciones para el Mega CD: Thunderhawk y Batlecorps. Espectacular.

FASE 1



La primera fase es un alarde técnico donde tomamos contacto con los maravillosos efectos de reescalado. Enemigos por doquier, postes cibernéticos que amenazan la integridad de nuestra nave y una acción no apta para cardiacos.

DISPARO NORMAL / MULTIDISPARO



Es el básico, un rayo láser medianamente destructivo que debe insistir sobre algunos enemigos para abatirlos.

Una ráfaga de cuatro disparos imprescindible para salir airosos del ataque de escuadrillas numerosas.

FASE 2



La rapidez que despliega Soul Star nos hace recordar, con cierta nostalgia, a los grandes clásicos del género. Como en Galaxiy Force, existen fases sobre las superficies de peligrosos planetas.

FASE 3

En la tercera fase, quedaremos atrapados en el campo magnético de una estación espacial enemiga. Una vez dentro, dispara a todo lo que te encuentres en sus metálicas entrañas.

NAVE



Cientos de bombarderos galácticos protegen a su nave nodriza. No las temas.

MEGA DRIVE	16 MEGAS
KONAMI	
KONAMI	
PLATAFORMAS	

SPARKSTER

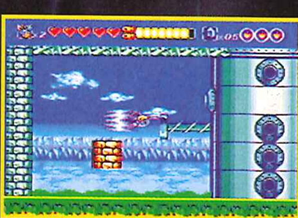
ENEMIGOS FINALES



La nariz es su punto débil, restriega tus púas sobre ella y venceras.

Sólo quitando todos los tornillos seguirás.





Sólo quitando todos los tornillos podrás continuar.

PULSADOR



Un empujoncito yuna plataforma aparecerá



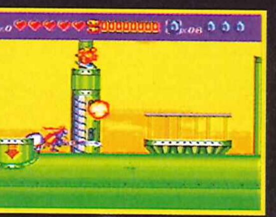




Trenes, enemigos de lava y hasta un tornado, se interpondrán en tu camino hacia la princesa.

PUERTAS

El cohete de Sparkster es más potente ahora.





REACTOR

Ideal para grandes saltos, son muy útiles.



MANZANITA



Sabrosa y reconfortante, recuperas energía.



PULSADOR





La consagración de la mascota de Konami es un hecho. La segunda aparición en la Mega Drive de Sparkster, la Zarigueya, ha mantenido intactas sus premisas fundamentales: plataformas puro y duro, acciones alternativas y un sprite que recuerda cada día más a un tal Sonic. Este capítulo tiene la virtud de incluir nuevas maquinaciones de los enemigos de la primera versión, pero a nuestra disposición tendremos un cohete mucho más potente. Rocket Knight 2, o Sparkster, se decanta como uno de los plataformas con mayor proyección navideña.

THE LION KING

SUPER NINTENDO
VIRGIN
PLATAFORMAS



OPINION

90

Reconocer que este juego es una virguería en gráficos, músicas y fidelidad a la película es cantar una verdad demasiado obvia. Afirmar después que The Lion King llega a ser divertido, también tiene su fundamento, aunque aquí ya el factor subjetivo es muy importante.
David Perry ha creado el sello de una generación de perfectos plataformas que toca a su fín. Llega la hora del cambio.

J.L. SKYWALKER

OPINION

95

Virgin, David Perry, Westwood Studio, Walt Disney. Releed estos nombres. El primero, el de una compañía que imprime calidad a todo lo que toca . El segundo, el de un genio de la programación que está por encima del resto de los mortales. El tercero, los autores del espectacular Legend of Kyrandia. El último, Walt Disney y basta. ¿Qué queréis que os cuente de The Lion King? Calidad, genialidad, espectacularidad. Walt Disney, vaya.

LUMIERE

SONIC & KNUCKLES

MEGA DRIVE
SEGA
PLATAFORMAS



OPINION

92

He leido muchas cosas sobre este juego y ya no sé que pensar. Si es tan bueno como dicen algunos, ¿porqué tengo la impresión de que es el peor Sonic? Si es tan nefasto como acaloradamente pregonan otros, ¿porqué pienso que hablaremos maravillas de él, en el futuro, como el precursor de la revolucionaria técnica del ensamblaje? ¿Será quizá que no es bueno ni malo? ¿Será diferente? Y, en tal caso, ¿estaremos ante un cartucho genial?

EL CRITICON

OPINION

88

Me ha sorprendido en exceso esta nueva técnica llamada de ensamblaje. Un cartucho con un port permite que las matamáticas no funcionen y uno sean tres, es decir, Sonic 2, Sonic 3 y el comentado Sonic & Knuckles. Sonic 2, sin duda, es el más beneficiado del invento. Sonic 3 no deja de ser una mera variación. Regocijo interno por la consumación de una técnica que esperamos dé más frutos como éste.

I.M. PREDATOR

FIEVEL GOES WEST

SUPER NINTENDO
HUDSON SOFT
PLATAFORMAS



OPINION

78

El ratón particular de la recién creada Amblimation tiene su merecida adaptación a consola que hace justicia a la película. Fievel Goes West no es más que un arcade de plataformas con claras reminiscencias de cosas como Chip'n Dale de Nes. Es divertido y bonito, y sus realizadores, expertos en estas artes, le han dotado de la gracia suficiente para que al jugar no nos separemos de la pantalla con facilidad.

I.M. PREDATOR

OPINION

85

Mucho me temó que las navidades llenarán las estanterías de títulos más llamativos que éste. Temo por los bolsillos de incautos que se dejen llevar por cartuchos de temporada, juegos invernales que, con la llegada del otoño, se caeran mustios al baúl de los recuerdos, allí donde sólo Karina era capaz de revolver. Quizá mi temor sea infundado y más de uno se compre Fiebel por aquello del Spielberg. A mi me gusta más que las cantadas de Karina.

EL CRITICON

PEBBLE BEACH GOLF

MEGA DRIVE
SEGA SPORTS
DEPORTIVO



OPINION — 72

¿Sabes lo que es el stance en golf? Respuesta: la colocación ante la bola. ¿ Sabes lo que es el slice y el draw? Respuesta: efectos que se imprimen a la misma. Una de dos, o tú no has jugado al golf en tú vida, o los responsables de Sega han querido pasarse de listillos y consideran a todos los españoles como a Severiano Ballesteros. Siento decir esto, pero este gran simulador es como un Driver amenazando las verguenzas.

EL CRITICON

OPINION — 68

Intento rodearme de expertos que hayan podido saborear las mieles del golf en campos como los del US Open. Estos forrabolasme han afirmado una cosa: Pebbles Golf tiene las opciones más profesionales que podáis encontrar en cartucho alguno. Pero ahora yo digo, y veo, que los scrolls y movimientos de la bola y el campo son tan tediosos que todo aquél que ose jugar debe ser un hombre tranquilo.

J.L. SKYWALKER

D.R.SUPERMAN

SUPER NINTENDO
BLIZZARD
ARCADE



OPINION — 78

De beat'em ups el mundo está lleno. Desde los Final Fight hasta los Streets of Rage, todos con las mismas premisas de jugabilidad estable. De repente llega, desde Konami, un juego llamado Batman Returns, y a SunSoft le dá por hacer algo parecido pero con un argumento interesante, de los pocos, y unas fases al más puro estilo macro-shoot'em up. ¿Resultado?: un juego tan correcto como divertido. Recomendable.

J.L.SKYWALKER

OPINION — 84

A mi la muerte de Superman me da vidilla, y su resurrección me mata de pura acción. Son paradojas de un juego que copia con sabiduría algunos matices de genialidad del Batman Returns de Konami y lo adereza con argumentos. Difícil de definir, este híbrido de shot,em up, y beat,em up –matamarcianos y mata, mata, hasta que estires la pata– es un cartucho repleto de opciones y personajes.

LUMIERE

METROID II

GAME BOY
NINTENDO
AVENTURA



OPINION — 92

El mes pasado soñaba con la versión Super Nintendo de Samus y en este ciclo mensual, precisamente, llega para Game Boy. El palo inicial fue considerable. Pasar de los 16 a los 8 bits de un modo tan brusco me provocó una fractura de ojo de la cual todavía me recupero. Una vez despresurizado ví la luz, una luz intensa con olor a clásico que emulaba con total fidelidad mis aventuras más queridas. Increíble.

J.L.SKYWALKER

OPINION — 94

La Game Boy es la Game Boy. La perogrullada no es gratuita, sino la excusa para argumentar la siguiente afirmación: crear con dos megas un juego como éste, con un mapeado laberíntico e inagotable que parece no terminar jamás, sólo está al alcance de un gran maestro. Metroid II adquiere mayor mérito cuanto más se avanza en su desarrollo. Nintendo, cuando quiere, le pega a un baño a muchos y se pasa sus megas por el forro...

EL CRITICON

LOS TOP DEL MES

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	96
SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	95
SONIC 3	SEGA	93
NBA JAM	ACCLAIM	92
DYNAMITE HEADDY	SEGA	91
SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT	91

MASTER SYSTEM

ALADDIN	SEGA	93
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	92
MICROMACHINES		[illegible]

SUPER METROID	SUPER NINTENDO	95
METROID II: RETURN OF SAMUS	GAME BOY	94
KIRBY'S ADVENTURES	NINTENDO	93
SONIC & KNUCKLES	MEGA DRIVE	88
FIEVEL GOES WEST	SUPER NINTENDO	84
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	[illegible]	80

SUPER NES

SUPER METROID	NINTENDO	97
SUPER MARIO KART	NINTENDO	96
STUNT RACE FX	NINTENDO	95
THE LION KING	VIRGIN	95
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	95
STARWING	NINTENDO	94

NINTENDO

BATMAN: RETURN OF THE JOKER	SUNSOFT	95
KIRBY'S ADVENTURES	HAL LABORATORY	93
PROBOTECTOR		[illegible]



Juego	Compañía	Nota
	CODEMASTERS	91
ROAD RASH	DOMARK	91
DESERT STRIKE	DOMARK	90
WORLD CUP USA'94	U.S. GOLD	89

Juego	Consola	Nota
	SUPER NINTENDO	[illegible]
SILVESTRE Y PIOLIN	MEGA DRIVE	77
LOS PITUFOS	NINTENDO	74
PEBBLES BEACH GOLF LINKS	MEGA DRIVE	72

Juego	Compañía	Nota
	KONAMI	[illegible]
CAPTAIN SKYHAWK	RARE	92
SOLSTICE	RARE	92
DONKEY KONG CLASSICS	NINTENDO	92

GAME GEAR

Juego	Compañía	Nota
SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT	93
MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	91
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	90
STAR WARS	U.S. GOLD	90
MICROMACHINES	CODEMASTERS	89
DR. ROBOTNIK´S MBM	SEGA	89

NUEVAS CONSOLAS

Juego	Consola	Nota
SUPER GAME BOY	SUPER NINTENDO	94

El próximo mes los hits crecerán con los títulos de Mega CD, Jaguar, 3DO, Neo Geo y MD 32X.

GAME BOY

Juego	Compañía	Nota
DONKEY KONG	NINTENDO	94
ZELDA: LINKS AWAKENING	NINTENDO	94
METROID II: RETURN OF SAMUS	NINTENDO	93
TOP RANKING TENNIS	NINTENDO	93
SUPER MARIO LAND 2	NINTENDO	93
WARIO LAND	NINTENDO	92

KIRBY´S ADVENTURES

NES
NINTENDO
PLATAFORMAS



OPINION

93

Kirby es el aderezo que esperábamos y que nos obliga a recordar nuestras mayores partidas a bordo de la Nes.
Una consola olvidada, pero que no olvidamos, y que cada cierto tiempo nos regala una lección completa, en forma de programa, de cómo debe ser un videojuego, es decir, una cosa que divierta. A Kirby le sobran gráficos, músicas, enemigos, fases, acción y chulería para dar y tomar.

J.L. SKYWALKER

OPINION

95

Sirvan estas líneas para denunciar una injusticia que se extiende como las sombras. Los que presumen de saber mucho de consolas se olvidan, incomprensiblemente, de la NES. Sólo los sabios, más humildes, alaban el mérito de una consola fiel a unos principios de calidad que muy rara vez abandona. Yo, en el medio de ambos, tengo que aplaudir a un soporte que genera juegos como Kirby´s Adventures. Un clásico, una maravilla.

LUMIERE

SILVESTRE & PIOLIN

MEGA DRIVE
TECMAGIC
PLATAFORMAS



OPINION

73

¿Alguien ha visto a un lindo gatito? Si es así, que le avise que una artrosis galopante amenaza una de sus siete vidas. Cada vez que veo a Silvestre en el cartucho de Tecmagic, le busco el collarín que le obliga a estar tan estirado, y sólo encuentro un juego que parece a medio hacer. Los gráficos pasen, los sprites también, su desarrollo es aceptable, pero, por favor, quiten el almidón al disfraz del gato que un buen día se nos va a esnucar.

EL CRITICON

OPINION

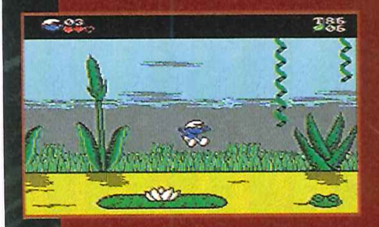
74

Los llamados Quiet games (juegos protagonizados por personajes con apariencia rígida y salto impredecible) son un género en vías de extinción. A este submundo pertenecen cosas como Tazmania, The Pink Panther y, como no, este Silvestre, que nos lleva hasta un mundo decorado con cierta cutrez (como el original). Silvestre no tiene la culpa de que sean tan poco manejables sus destinos. Se veía venir.

I.M. PREDATOR

LOS PITUFOS

NES
INFOGRAMES
PLATAFORMAS



OPINION

72

Con precedentes tan claros como Hook o Robocop 2, Los Pitufos tienen en Nes la versión coloreada de la ya existente para Game Boy. Las tonalidades verdes se han sustituído por colores y los gráficos pecan de la misma simplicidad efectiva que en la versión portatil. Un juego correcto a primera vista que después cansa con facilidad, porque todo dá la impresión de haber sido visto con demasiada anterioridad.

J.L.SKYWALKER

OPINION

71

Es una lástima que Azrael, el gato pulgoso de Gargamel, no se haya comido a los Pitufos después de su última aventura aparecida en Super Nintendo y Game Boy. Lo cierto es que el cartucho existe porque Infogrames tenía que cubrir expediente, aunque con ello haya logrado emborronar el nombre de un título que en las consolas antes mencionadas brillaba con luz propia. No quiero decir que sea malo, pero se parece a 100.000 juegos.

EL CRITICON

MEGA MAN III

GAME BOY
CAPCOM
DEPORTIVO



OPINION

Dice la voz popular que, cuando algo funciona, es mejor no cambiarlo. Maturana se ha marcado un farol transformándolo en un aforismo según él americano: Winners no change, o los ganadores no cambian. Podría decir que Megaman III para Game Boy es tan genial como parecido a los demás títulos de la saga, pero a Capcom le traerían sin cuidado mis palabras. Megaman fabricado es igual a Megaman vendido.

90

EL CRITICON

OPINION

¿Que Mega Man ya empieza plagiarse con cierta facilidad? ¿Que la fórmula sigue funcionando? ¿Que ya te conocemos, jovenzuelo? Pues sí, mire usted.
El mismo desarrollo de siempre, los mismos enemigos que en todas las ocasiones, y hasta los complemntos y armas se parecen, pero tiene un detalle a su favor: que es un Mega Man y eso significa calidad y buenas maneras. Dame pan y llámame tonto.

85

I.M. PREDATOR

SUPER GAME BOY

SUPERNINTENDO
NINTENDO
PERIFERICO







OPINION

No son muchas las ocasiones que tenemos para hablar de un periférico o aparato que tenga una utilidad específica, más concretamente, que nos ayude a jugar. Si, si, eso es el Super Game Boy, un periférico (mejor dicho un cartucho que funciona como un ampliador), un cartucho, que nos ayuda a jugar en nuestra Super Nintendo con los programas que podamos tener de Game Boy. Pero los ideólogos de Nintendo no se han quedado ahí. Por eso han incluído opciones para diseñar paletas de colores, marcos de juego y configuraciones especiales que nos permiten disfrutar de hasta 32 colores simultaneos en pantalla.
Aún así, el SGB tiene un fallo ENORME: los cartuchos que dispongan de opción para dos jugadores no podrán utilizarse en este modo al no reconocer la consola el segundo control pad. Algo increíble si tenemos en cuenta que Nintendo no es muy propensa a chapucear sus productos y lanzarlos con gambazos como éste. A la espera quedamos de una versión mejorada.

95

J.L.SKYWALKER

OPINION

No pude evitar un cabreo inicial cuando Nintendo anunció el lanzamiento de la Super Game Boy. No entendía entonces un periférico nacido para colorear los juegos de la portátil, como si fuera el monumento a una carencia que me resistiré de por vida a aceptar. La Game Boy no tiene color ni falta que le hace, porque es, simplemente, la consola más divertida de cuantas existen.
El cabreo se disipó cuando instalé el instrumento. No quise ser más papista que el Papa y acepté el reto de Nintendo aún sin creerlo necesario. Sin embargo, mentiría como un bellaco si no dijera que he diseñado más de un cartucho, que he variado la paleta de colores, que he jugado con los fondos de la Super Game Boy. Mentiría también si no reconociese que me he divertido, que me emocionó ver a Donkey Kong en colores y he enguarrinado con cuatro tonos el Zelda –mi juego de cabecera–. Sucumbiré porque soy débil, pero es una ganancia para la SuperNes, no para mi intocable y monocroma Game Boy.

94

LUMIERE

SUPER NINTENDO	24 MEGAS
VIRGIN	
WESTWOOD STUDIO	
PLATAFORMAS	

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☑
TEST DE MUSICA	☑
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☑
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐

THE LION KING

Cuando hace apenas dos años Disney decidió llevar al mundo de las consolas la maravillosa aventura de Aladdin, cedió su licencia a dos compañías de programación de reconocido prestigio internacional. El cartucho de Mega Drive fue a parar a las manos de Virgin, mientras que Capcom se ocupó de la versión para Super Nintendo. Sin que nadie se lo comunicase expresamente, ambas compañías entraron en un examen de nota para ganarse la confianza del gigante americano. Finalmente, Virgin se llevó el gato al agua y su juego fue sensiblemente superior al también excelente cartucho de Capcom. Ese es el motivo por el que las dos versiones de The Lion King han recaído en Virgin, más concretamente en Westwood Studios. Disney puede estar satisfecha de su elección, porque todos los usuarios de SuperNintendo tienen motivos sobrados para volverse locos de alegría con un cartucho tan bestial.

THE PRIDELANS




Las versiones de Mega Drive y Supernintendo son prácticamente dos gotas de agua, si bien los sprites son de mayor tamaño en la segunda, que luce también más colores en pantalla.

ESTAMPEDE







No dejaremos de sorprendernos ante la magnífica realización técnica de esta fase. Realmente genial.

CON´T WAIT TO BE KING













THE ELEPHANT















Los movimientos de Simba y todos los enemigos del cartucho adquieren un realismo que, por momentos, el juego y la película se confunden. Corred al vídeo y comprobadlo.

SIMBA´S EXILE

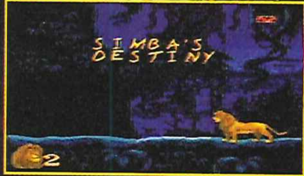




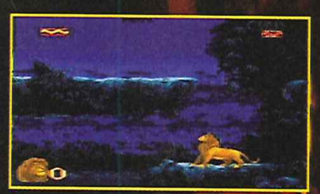


Trepar no es la mayor habilidad del león, aunque el pequeño deje muy claro que por intentarlo no queda.

SIMBA´S DESTINY

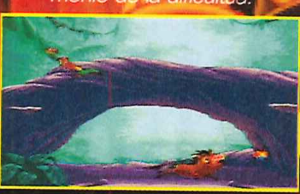






Hay que aplaudir la realización de Virgin. La calidad del cartucho crece a la misma velocidad que el propio Simba.





BONUS

Como todo juego que se precie, The Lion King incorpora fases de bonus diseñadas expresamente para que sólo los más hábiles saquen el fruto de su ingenio. El jabalí puede dar testimonio de la dificultad.

BE PREPARED









Los fondos de esta fase volcánica son de museo. La Supernintendo se muestra en todo su esplendor.













HAKUNA MATATA









ENEMIGOS MAS FIEROS

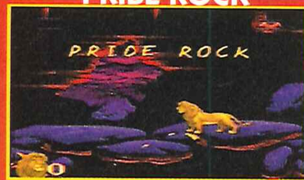
SIMBA´S RETURN





LEON

PRIBE ROCK







BUITRE







PANTERA

Las hienas son más pesadas que peligrosas cuando se les ha cogido el tranquillo. Atacad cuando estén cansadas.

Las peleas de Simba con su tío Skar pasarán a los anales de la programación. Las animaciones son para perder la cabeza.

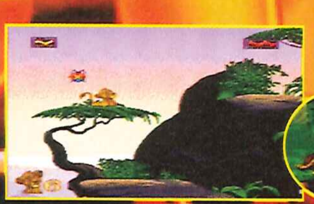


HIENA





ITEMS



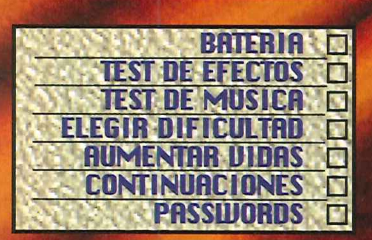
















ESCALANDO



VOLANDO



El protagonismo de Sonic y Tails sucumbe en el cartucho ante las dotes atléticas de Knuckles. El rosado personaje puede escalar y volar para alcanzar sitios inaccesibles para Sonic.

Ascensor



Sonic contra Enemigo



Los ingenios de Robotnik están a la altura de las circunstancias.

Sonic y Bonus



Anillos y velocidad, los compañeros de viaje.

Knuckles y Enemigo



El cortador de troncos es uno de los enemigos más barosos de Knucles y Sonic.

SONIC & KNUCKLES

Sonic & Knuckles es un cartucho indudablemente innovador, aunque en su camino tecnológico se quedan algunas de las virtudes que han hecho grande a una de las sagas más geniales de plataformas de la historia. La innovación descansa en una técnica bautizada como ensamblaje de cartuchos, que, gracias a un *port* incorporado a la parte superior del soporte, se le pueden acoplar Sonic 2 y Sonic 3 con resultados asombrosos. Más pantallas de bonus, intros y, por encima de todo, la posibilidad de jugar con los dos personajes, merece un aplauso. Sin embargo, en Sonic & Knuckles se echa en falta la espectacularidad gráfica y las melodías que siempre acompañaron a los juegos protagonizados por la mascota de Sega. Con todo, es una gozada.

PRESENTACIÓN



MEGA DRIVE	34 MEGAS
SEGA	
SEGA	
PLATAFORMAS	

Y CON KNUCKLES



Item Superanillo



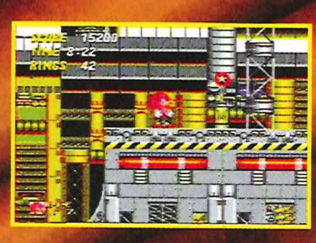
Dónde Sonic no llega



Enemigo Zona 1



Como podéis comprobar, Robotnik y Knuckles son los elementos más originales.



Knuckles con Escudo



Item Superzapatilla







La inmunidad, presente en anteriores entregas, nos librará momentáneamente de todo.

SONIC 2



Nadie puede negar a los chicos de Sega su talante innovador. Cuando menos, el cartucho es diferente.

Por mucho que queramos ser generosos, esto es más de lo mismo, pero con un desembolso adicional.



Ensamblar Sonic 2 con Sonic & Knuckles os deparará una sorpresa mayúscula. Sin duda, la segunda versión de Sonic es la que resulta más beneficiada por las posibilidades que ofrece el periférico, que potencia los distintos escenarios que antaño recorría Sonic. Podremos disfrutar con una versión distinta, casi nueva, del más flojo de los juegos del puercoespín azulado.

Esta tercera entrega, donde Sonic & Knuckles no se presentaban precisamente como amigos, fue programada por el mismo equipo que realizó el primer y ya legendario Sonic. Utilizando el ensamblador, podemos comprobar que, aunque no llega al punto de brillantez obtenido por Sonic 2, si consigue dar un toque distinto y novedoso, que aporta alicientes suficientes como para dedicar tiempo y ganas en la tarea de explorar las nuevas variaciones del cartucho, incluyendo una espectacular fase de bonus. Genial.



Elección Jugador

Angelisland



La primera fase demuestra ya las variaciones aportadas por Sonic & Knuckles.

Grand Prix





Escalando



La tercera entrega de la saga es la menos beneficiada por el periférico de Sega.

Hidrocity



Time Atack

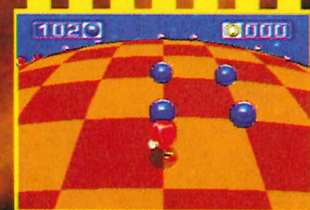


Modo 2 Jugadores

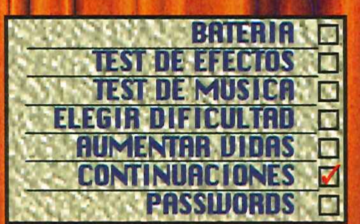


Fase Bonus











BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐






Inmunidad


F. Inmune


Energía

FASE 1




Mucha maña y una impermeabilidad a prueba de riadas son imprescindibles en esta fase. La calidad gráfica de Hudson queda patente.

ENEMIGO FINAL




Vida Extra

Disparo Agua



FASE 2




Basura, un olor fétido y bichitos con muy mala uva, es todo lo que puedes encontrar por las alcantarillas de la city.

ENEMIGO FINAL





Punto de partida

No dejes pasar ningún icono y el oeste se volverá más asequible.

FASE 3



Como si de Fievel Jones se tratara, las castigadas vagonetas son tu único medio para llegar al tren.



Los gráficos y pegadizas melodías merecen un chapeau para Hudson Soft.



El tiempo resulta escaso en algunas ocasiones para cubrir las sucesivas fases.

La inagotable factoría de Steven Spielberg creó hace ya un lustro a un pequeño ratón llamado Fievel, cuyas aventuras rompieron el monopolio de Disney en la producción de dibujos animados. Fievel se convirtió en el objetivo primordial de Hudson Soft, especializada en la adaptación a consola –especialmente Super Nintendo– de personajes de la gran pantalla.

Hudson domina con suficiencia los juegos de plataformas, aunque en muchos casos sus rutinas sean algo repetitivas y se eche en falta una pizca de innovación. La altísima calidad gráfica y los magníficos fondos, imprimen espectacularidad a un cartucho que entra por los ojos y proporciona diversión sin más. Hay que aplaudir a Hudson, pero sin demasiado entusiasmo.





PEBBLE BEACH GOLF LINKS



MEGA DRIVE
SEGA SPORTS
SEGA
DEPORTIVO
16
MEGAS





PRACTICA

Select Hole

No	YARDS	HDCP	PAR	AVERAGE	No	YARDS	HDCP	PAR	AVERAGE
1	373	8	4	6.8	10	426	7	4	5.1
2	502	10	5	7.6	11	384	5	4	5.9
3	388	12	4	6.5	12	202	17	3	4.3
4	327	16	4	6.2	13	392	9	4	6.3
5	166	14	3	5.1	14	565	1	5	7.6
6	516	2	5	6.9	15	397	13	4	5.1
7	107	18	3	4.4	16	402	11	4	5.9
8	431	6	4	5.1	17	209	15	3	4.8
9	464	4	4	6.9	18	548	3	5	6.8
OUT	3,274		36	55.5	IN	3,525		36	51.8

Select the hole you want to practice.

La vuelta de práctica ayudará a más de un golfista a ajustar su swing.

MODO TOURNAMENT



Los aficionados al golf saben que el rival a batir es el campo, pero en el modo torneo las magníficas tarjetas de los jugadores serán muy complejas de superar.

DRIVER



LEER EL GREEN



El perfil del green nos facilitará el difícl arte del putt.

EL CADDIE TE FELICITA



APPROACH

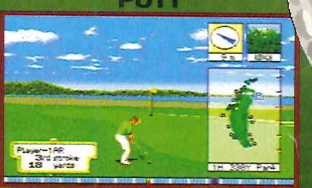


REPETICION



Los golpes buenos merecen siempre una puntual repetición.

PUTT











POSICION DE PIES



Podemos variar la posición de los pies para determinar el efecto de la bola.

El juego es uno de los simuladores más reales creados para consola. Hay que vigilar la posición de la bola en el recorrido.







POTENCIA



El indicador de potencia y el punto de contacto con la bola determinan el éxito del golpe.

PERSPECTIVAS



Podemos elegir tres perspectivas para obtener una buena lectura del golpe. Además, existe una práctica opción para conocer el perfil del hoyo en todo momento.




ELECCION DEL PALO



Hay que calcular las distancias para escoger el palo correcto.

LOS CADDIES



Contamos siempre con la experiencia del caddie; él nos dará muy buenos consejos.

Pebble Beach es, además de uno de los campos más complicados del circuito de golf americano, el título del último cartucho realizado por Sega Sport. Quizá por esa complicación, la compañía nipona ha imprimido una sofisticación al juego que no lo hace asequible a todos los mortales. Como simulador es brillante, tanto que requiere conocimientos que dificultan la acción por encima de clásicos como PGA Tour Golf. Los aficionados a este deporte agradecerán las opciones de juego,como controlar los efectos de draw o slice; los demás lo llevarán peor.

Real como la vida misma. A quien le guste el golf, dará saltos de alegría por su tremenda calidad.

Además de la desesperante lentitud del vuelo de la bola, no todo el mundo podrá entender sus opciones.







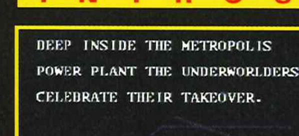


BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☑
TEST DE MUSICA	☑
ELEGIR DIFICULTAD	☑
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☐
PASSWORDS	☐

SUPER NINTENDO
SUN SOFT
BLIZZARD
ARCADE
16 MEGAS




INTROS





THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

FASE 1


FASE 2


FASE 3


Para mí, pobre mortal, la muerte de Superman ha sido, despues de la final de la Copa de Europa de Paris del año 81, la peor noticia que he recibido en la vida.

Por fortuna, los señores de DC comics no han tardado demasiado en devolver al héroe kriptoniano a mis sueños, o mejor dicho, a los héroes. Por el cartucho de SunSoft vuelan hasta cuatro Supermanes en busca de una sola identidad. Eradicator, el Hombre de Acero, Cyborg y Superboy inundan diez asombrosos niveles con enormes sprites y grandiosos efectos sonoros. Si señor, todo un SUPER cartucho lleno de acción.




ENEMIGOS




FASE 4


FASE 5


FASE 6




Con el escudo rojo, obtenemos un ataque especial, imprescindible para acabar con todos los enemigos finales. El escudo azul claro nos da un pequeño aumento de energía que se repone casi en su totalidad cuando hallamos el de color azul oscuro.

Un juego con cinco héroes con sus golpes intransferibles. Una maravilla con el carisma del HEROE.

Perdonad mi entusiasmo, pero un amante de Superman no puede encontrar defectos en el cartucho.

SUPERMAN



El héroe por antonomasia, el símbolo del imperialismo americano, morirá en la magnífica intro jugable, a manos del poderoso Doomsday.

SUPERPUÑETAZO



Utilízalo cuando tengas problemas y todos los enemigos de la pantalla morirán.

RAYO DE LUZ



La súper-visión es uno de los poderes preferidos del hombre de acero.

CYBORG



Mitad hombre, mitad máquina, su ADN es igual al del auténtico Superman. Su poder es letal.

CAÑONAZO



El brazo mecánico del Cyborg es energía en estado puro.

BOMBA

Como el superpuñetazo, elimina a todo bicho viviente de la pantalla.



FASE 7



FASE 8



FASE 9



FASE 10



DISPARO

Simple pero efectivo. Su potencia es reducida.

ERADICATOR

Frio como el hielo, calculador, sólo conserva los recuerdos de Superman.



SUPER BOMBA



Una maravillosa magia de increíbles resultados.





DISPARO



La unión de sus manos desprende energía.

BOY



Creado a través del proyecto Cadmus, puede ser el adolescente clónico de Superman.

BOMBA



Realizada en salto, la bomba no tiene piedad.

DISPARO



Sin esfuerzo, su brazo castigará a cualquiera.

HOMBRE DE ACERO

Extremadamente fuerte, mantiene el mismo espíritu justiciero de Superman.



SUPER BOMBA



Este mazazo en el suelo hará retumbar los cielos.

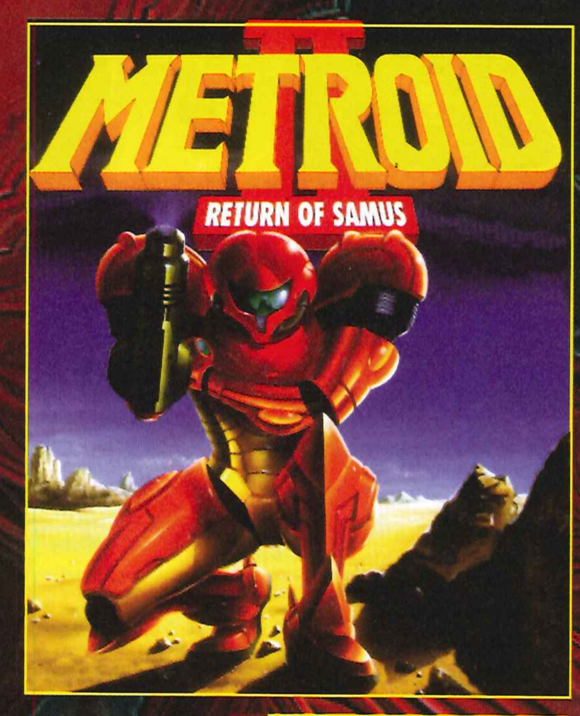




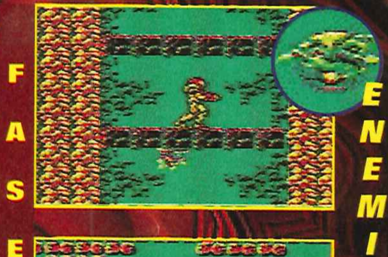
BATERIA	✓
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	✓
PASSWORDS	☐

GAMEBOY
NINTENDO
NINTENDO
PLATAFORMAS

2 MEGAS

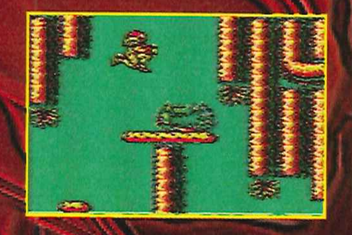


FASE 1



ENEMIGOS

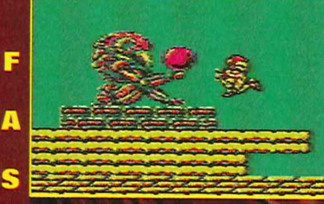




La batería es un gran acierto, porque sin ella el mapeado se os hará imposible. Hay juego para rato.

Los gráficos son demasiado uniformes, lo que origiuna un cierto desconcierto y sensación de monotonía.

FASE 2







I T E M S

La gran variedad de items que contiene el juego están más que justificados. Metroid no perdona a aquellos que no hacen acopio de munición.

ENERGIA BATERIA





MISIL ENERGIA



PUERTA CAPSULA

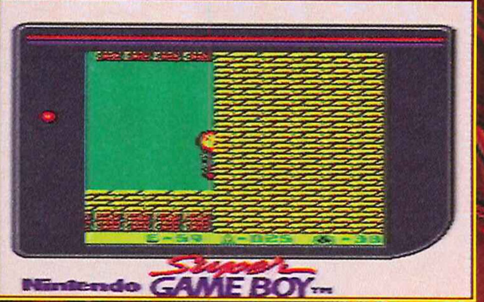


BOMBA ENERGIA



SPIDER RAYOS





El extenso mapeado del planeta SR-388 adquiere mayor vistosidad con el Super Game Boy que, en esta ocasión, no está muy fino.

E N E M I G O S

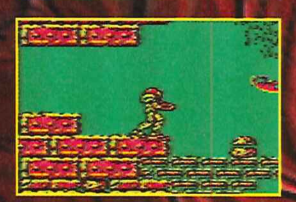
CULLUG



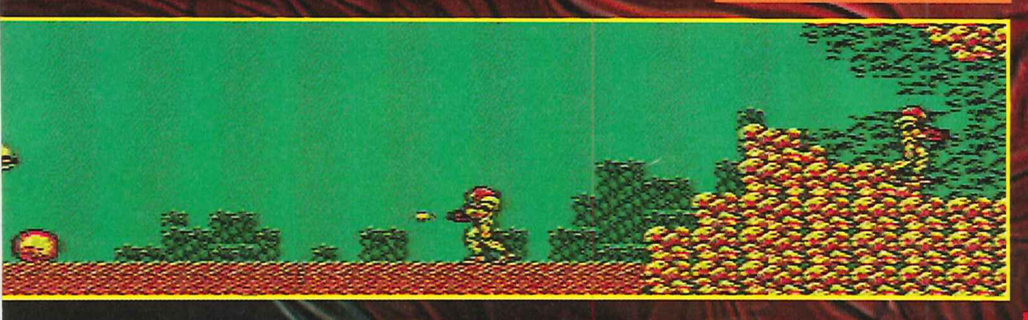
HORNOAD

YUMBO





El retorno de Samus en su lucha contra los Metroids rompió los esquemas de la Super Nintendo, que explotó con su derroche gráfico. Si hacemos la obligada conversión mental para juzgar la versión Game Boy, nos vemos obligados a decir que, incluso, es mejor que su hermana mayor. Qué nadie se engañe, realizar en solo dos megas la maravilla ante la que nos encontramos, requiere un mérito mayor si cabe que aprovechar las posibilidades de los 16 bits. Similar en su estructura y mapeado, como en las opciones, incorpora incluso la pila para guardar hasta tres partidas diferentes. Metroid es un juego que engancha con sus10 sectores de acción ilimitada.



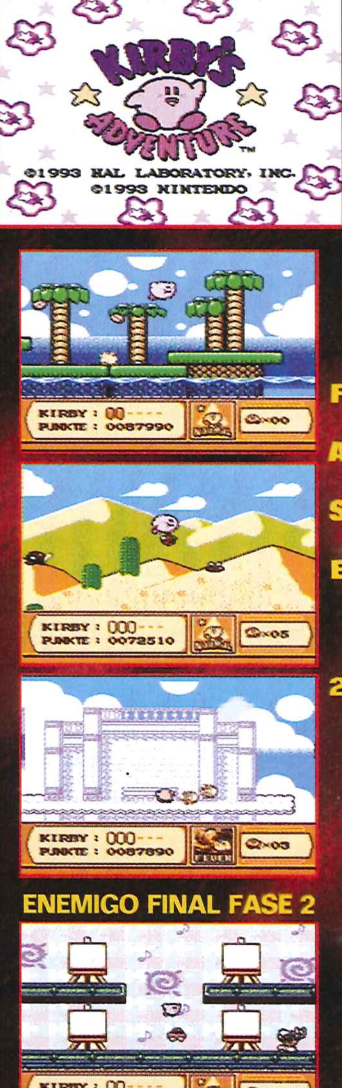
KIRBY'S ADVENTURE

KIRBYS

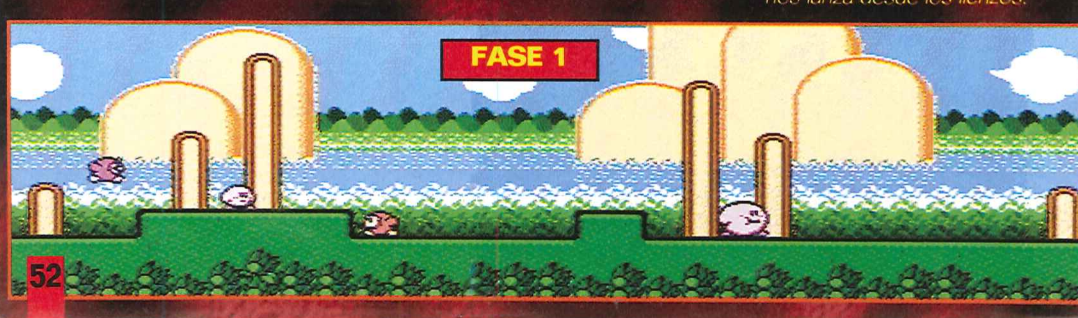
Diversión a raudales para un juego que demuestra las posibilidades, por muchos olvidadas de la NES.

Cierto flikeo en los bordes de pantalla, y su excesiva semejanza con la saga de un tal Mario... Todo perdonable.

La voracidad de Kirby, el joven Dream Lander de Nintendo, es sólo comparable con la calidad que despliega un cartucho que merece más de lo que muchos le han dado. Cuando la firma japonesa crea un nuevo personaje, lo hace consciente de que será objeto de millones de miradas que lo juzgarán con cariño, a veces, y con exigencias, las más. Kirby pasó ya hace tiempo al estrellato, aunque la versión realizada para la consola Nes no contó con todo el apoyo que merce su indiscutible genialidad. Siete niveles al más puro estilo Mario, con escenarios repletos de guiños de brillantez de Nintendo.



Para acabar con él tenemos que lanzarle los objetos que nos lanza desde los lienzos.



TOMATE	FIN NIVEL	ESTRELLA	DULCE	VIDA	PIEZA	BOTELLA
						

Si encuentras un tomate, tu energía se podrá a tope. Por si te atragantas, toma un trago del refresco y estarás como nuevo. Los caramelos producen inmunidad y las estrellas, con su magia, te trasladará a otra parte del nivel Busca las piezas de la varita por el reino de Dream Land.

MUSEO







En el museo obtenemos una habilidad, mientras que en el estadio, si vencemos, repondremos energía.

ESTADIO



ENEMIGO FINAL FASE 1



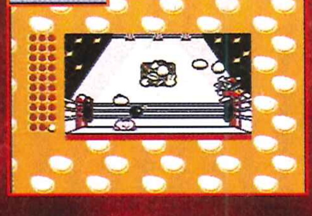


Para acabar con el enemigo debemos lanzar a la nariz las manzanas que caen.

HUEVOS REVOLTOSOS



En este juego de bonus obtendremos vidas según atrapemos huevos.



PERRITO PILOTO



Utiliza el gancho para coger a Kirby. Cada uno te proporcionara una vida.



HABILIDADES

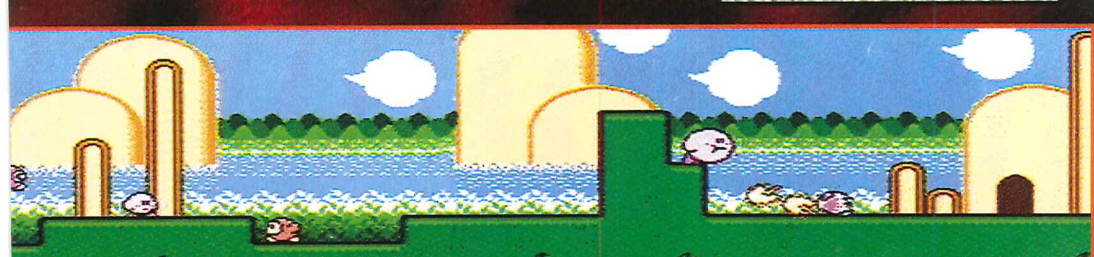




Dependiendo del enemigo al que tragemos nos apropiaremos de su habilidad. Kirby será, entonces, electrico, puntiagudo y un diestro espadachin para derrotar al malvado rey Dedede.

NES	4 MEGAS
NINTENDO	
HAL LABORATORY	
PLATAFORMAS	

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐



Silvestre y Piolín

- BATERIA ☐
- TEST DE EFECTOS ☐
- TEST DE MUSICA ☐
- ELEGIR DIFICULTAD ☑
- AUMENTAR VIDAS ☐
- CONTINUACIONES ☐
- PASSWORDS ☐



16 MEGAS

DOMESTIC DEVILS



FASE 1

EL JARDIN



FASE 2

BACK ALLEY BLUES



FASE 4

MAYHEN EXPRESS



FASE 3

HYDE AND SHRIEK 2



FASE 6

Junior nos indica el lugar donde tenemos que operar. Pequeño pero matón.







"¡Caracoles, me pareció ver un lindo gatito!,", es una frase que dudamos nadie desconozca y que dá pie a un cartucho especialmente distinguido.

Porque siete son sus fases (algo normal y escaso), porque un alto grado de habilidad es necesaria y, lo mejor, porque la ambientación/semejanza respecto al original es envidiable. Fuera de estos 'pros', el juego se mueve dentro de un cierto ambiente de limitación, como si nuestro andar por las fases no gozara de la libertad necesaria. Silvestre, así, tiene los movimientos justos y previsibles, es decir, monótonos.

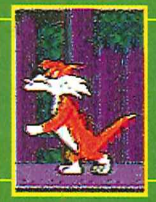
Escondites de Silvestre






Enemigos



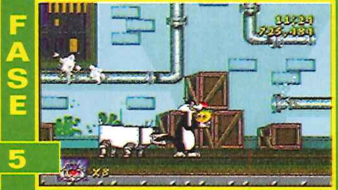



La abuelita es todo cariño y bondad, menos cuando utiliza su escoba. Spike podemos sufrirle en versión carne y hueso o metálica, ambos muy peligrosos. Del gato ni hablamos.



Si pulsáis el botón A el scroll os guiará hasta el lugar donde nuestro escurridizo canario se halla. Tomad nota e ir directos.

HYDE AND SHRIEK

FASE 5

Guante



Con estos guantes no hay enemigos peligrosos.




Saltador



Con el saltador tendrás a Piolín muchísimo más cerca. Es fácil.

Mazo



Cogedlo con amor y atizad en la testa a vuestros enemigos.





Paraguas

El paraguas amortigua tu caida, aún cuando sea desde el tejado



DR. PIOLIN Y MR. HYDE

Toda la atmósfera de la serie ha sido trasladada al cartucho. La música describe perfectamente la acción de cada fase.





Piolín se transforma en un Mr. Hyde cualquiera durante ciertos episodios. Huid de él. El cazador cazado.

Algo rígido y limitado se muestra Silvestre. El salto del personaje es muy impreciso y las plataformas se confunden fácilmente.

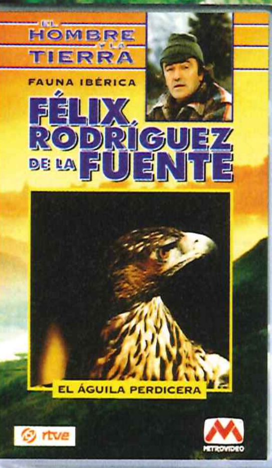
GRAN ESTR

2º LANZAMIENTO DE LA CO

FÉLIX RODRÍGUEZ DE LA F







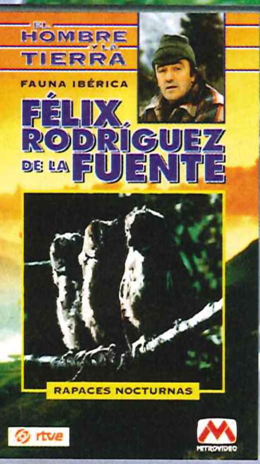








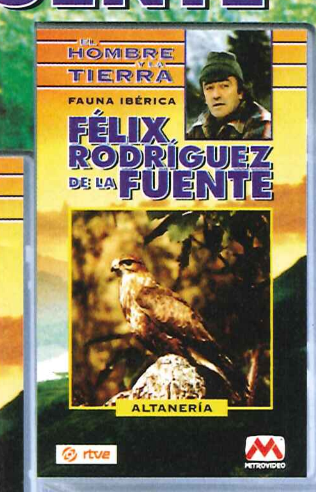


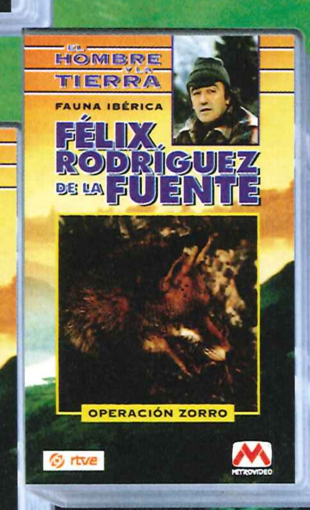






ENO
OLECCIÓN
UENTE







EL HOMBRE Y LA TIERRA

10 NUEVOS TÍTULOS DE LA COLECCIÓN

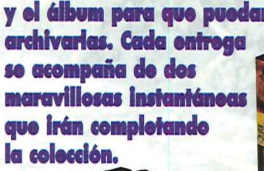
FAUNA IBÉRICA

- LOS SEÑORES DEL BOSQUE
- EL BUITRE NEGRO
- EL ÁGUILA PERDICERA
- EL CERVATILLO
- ALTANERÍA
- LOS PÁJAROS CARPINTEROS
- LOS CÓRVIDOS
- RAPACES NOCTURNAS
- EL LIRÓN CARETO
- OPERACIÓN ZORRO

¡YA A LA VENTA!:

•LOS PEQUEÑOS MATADORES •EL MACHO MONTÉS
•LAS TABLAS DE DAIMIEL •EL ÁGUILA REAL
•EL LOBO, EL CAZADOR SOCIAL •LAS CIGÜEÑAS
•EL JABALÍ •LOS ROEDORES
•LAS RAPACES NOCTURNAS Y DIURNAS
•EL ALCAUDÓN. LA PERDIZ ROJA

Con el primer vídeo, "Los pequeños matadores" se regalan las dos primeras fotos del cuaderno de campo de Félix y el álbum para que puedan archivarlas. Cada entrega se acompaña de dos maravillosas instantáneas que irán completando la colección.





REGALO ÁLBUM
DE LA COLECCIÓN "LAS MEJORES FOTOS DE CAMPO"

De venta en grandes almacenes, grandes superficies, hipermercados, librerías y video - clubs.

GRANDES SERIES DE TVE ■ GRANDES SERIES DE TVE ■ GRANDES SERIES DE TVE ■ GRANDES SERIES

LOS PITUFOS

BATERIA
TEST DE EFECTOS
TEST DE MUSICA
ELEGIR DIFICULTAD
AUMENTAR VIDAS
CONTINUACIONES
PASSWORDS

NES	4 MEGAS
INFOGRAMES	
INFOGRAMES	
PLATAFORMAS	

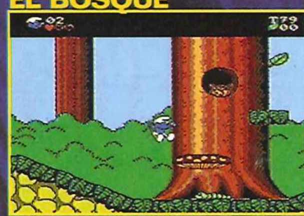
La nueva entrega de los famosos Pitufos se arrastra sigilosa y un tanto monótona hacia la NES. Sin duda ésta es la peor versión de las tres, aunque el cartucho merece la indulgencia, puesto que la escasez de títulos que llegan al mercado para la consola de 8 bits de Nintendo no está para demasiados alardes. Hay que agradecer a los muchachos de Infogrames las fantásticas melodias que nos acompañan durante la aventura, y que aprovechan de manera genial las escasas posibilidades sonoras de la NES. Nuestros vecinos franceses han demostrado que pueden hacer mejores juegos que éste. Desprende una sospechosa y criticable pereza de acabado.

EL RIO



Evita las pirañas, corre más que el scroll y agarra todos los items que aparezcan entre las aguas revueltas.

EL BOSQUE







Las ardillas te tirarán bellotas,.Cuidado con el peligroso pituifo negro.

ITEMS



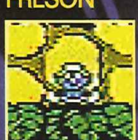
HOJA



FRESON



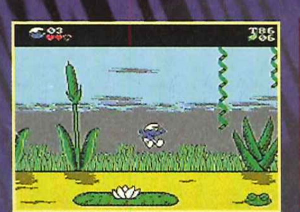
ESTRELLA



VIDA

EL PANTANO





En algunas fases los gráficos no parecen demasiado cuidados, aunque el cómputo general resulte correcto.

Sin duda alguna, las melodías son lo más destacable del juego de Infogrames. Si fuera todo igual de bueno...

Review

MEGA MAN III

BATERIA	☐
TEST DE EFECTOS	☐
TEST DE MUSICA	☐
ELEGIR DIFICULTAD	☐
AUMENTAR VIDAS	☐
CONTINUACIONES	☑
PASSWORDS	☐

NES
CAPCOM
CAPCOM
PLATAFORMAS
2 MEGAS

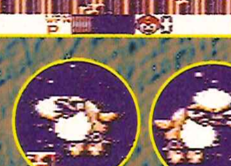



La versión de Mega Man III realizada por Capcom es prácticamente idéntica a la de Nes, lo cual es un elogio.




Aunque no lo creas, el enemigo de la izquierda es un pingüino espacial.









La falta de originalidad de Capcom, aunque la compensan de sobra con la gran calidad del conjunto.

La jugabilidad sigue siendo la principal virtud de Mega Man. Muchas horas de entretenimiento están aseguradas.

La misma canción. La tercera entrega del metálico héroe de Capcom, que sigue en su linea de no aplicar variación alguna a las producciones de este ya mítico personaje, mantiene intactos los niveles de calidad y jugabilidad. Esta vez la lucha se centra en diez niveles repletos de encarnizados enemigos que se han puesto al lado del profesor Wily. Sin duda, los incondicionales al personaje están de enhorabuena, en especial porque la Game Boy se decanta como un magnífico soporte para acoger a un personaje que ha dado de comer a Capcom durante ya demasiado tiempo.

ENEMIGOS



SNAKE MAN — SHADOW MAN



SPARK MAN — GEMINI MAN




Super GAM

Hace un par de meses que este periférico nació para ejecutar todos los cartuchos de Game Boy en la máquina de 16 bits de Nintendo. Los diseñadores no han dudado en aprovechar la ocasión para aumentar las prestaciones originales pensadas para el Super Game Boy. ¿Qué jugar con los cartuchos de la portátil en la Super Nintendo no colma las pretensiones de algunos?, no hay problema: disponemos de opciones para editar y aplicar colores, diseñar marcos o seleccionar los prefijados por la compañía japonesa.

El Super Game Boy obliga a que los programadores agudicen el ingenio para crear cartuchos capaces de soportar hasta 32 colores simultaneamente, igualando prestaciones de otras consolas del mismo estilo, léase portátiles.

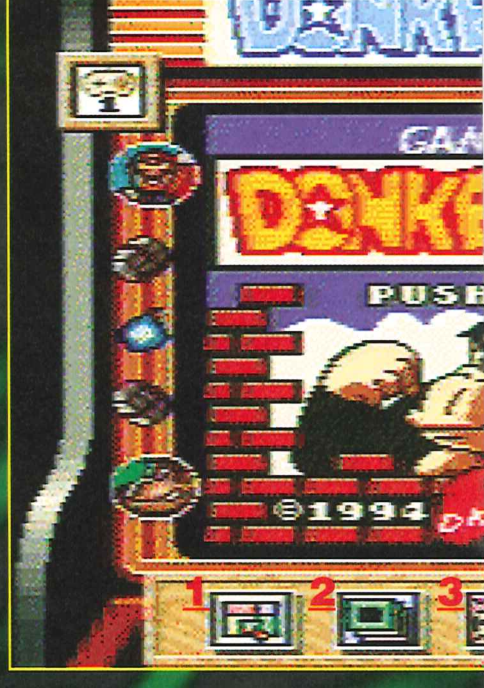
CONTROLES







Dos configuraciones que saben a poco.











2



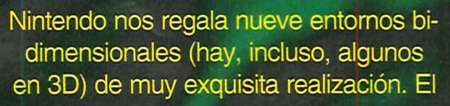
9 MARCOS











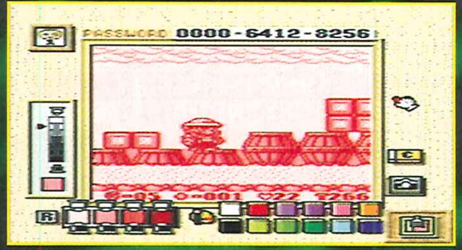
Nintendo nos regala nueve entornos bidimensionales (hay, incluso, algunos en 3D) de muy exquisita realización. El enorme impulso colorista que imprimen a los cartuchos convencionales ha superado las espectativas creadas.

EBOY





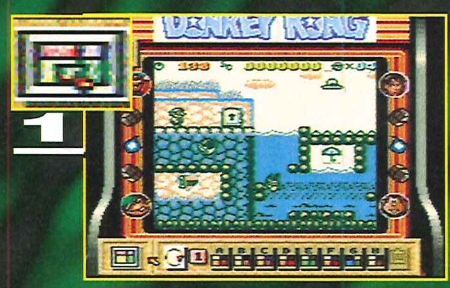
PERSONALIZAR PALETA





Si alguna de las 32 combinaciones pregrabadas no os gusta, podéis acceder al menú y elegir las tonalidades que prefiráis.

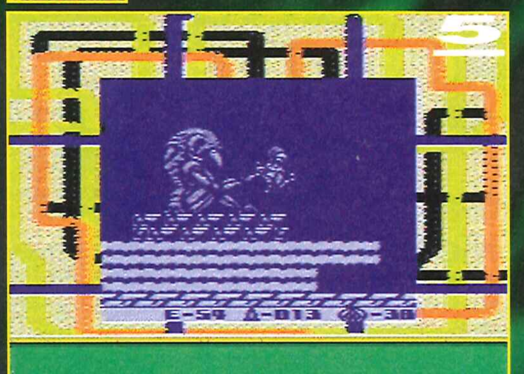
32 PALETAS DE COLORES



El modo 32 colores de Donkey Kong puede activarse o jugar simplemente con la paleta de cuatro colores.



DISEÑA TU MARCO



El modo de diseño de marcos permite al jugador demostrar que el sobresaliente en dibujo lineal no es pura casualidad..

EQUINOX

SUPER NINTENDO
SONY IMAGESOFT
INVENCIBILIDAD

La segunda parte del clásico para NES, Solstice, tiene un truco para alargar más la partida.

Encended la consola y en la pantalla de presentación pulsad: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.

A partir de este momento tendréis energía infinita para vagar por los increíbles mundos Filmation de Software Creations.



Esperad a que la pantalla de presentación se posicione. Ahora pulsad, por este orden...



L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Ya tenéis energía infinita.



Los entornos 3D Filmation son un canto a los viejos arcades.

KIRBY'S PINBALL LAND

GAME BOY
NINTENDO
FASES DE BONUS

Deja que el cartucho llegue a la pantalla de presentación y pulsa, simultaneamente, Izquierda, B y Select. Sabrás si ha funcionado el truco porque un gatito cruzará la pantalla alegremente de derecha a izquierda. Una vez conseguida la argucia tendremos acceso directo a todos los tableros de bonus. Sí, sí, habéis escuchado bien: a todos.

Una vez pulsado Izquierda, B y Select en la pantalla de presentación...



... aparecerá un gatito peleón que circula de derecha a izquierda por la pantalla de...

... récords. Desde ese momento tendréis acceso total a las fases de bonus.

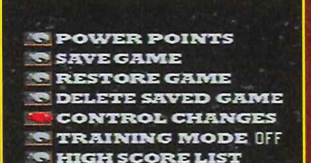


PRIZE FIGHTER

MEGA CD
SEGA
VIDEOCLIP SECRETO







Bonita manera de ver cómo se rueda un juego de este tipo. En la pantalla de opciones tenéis que pulsar, por este orden, A, B y C.

Sin soltar esas teclas, pulsar derecha y entraréis en un bonito video clip que dura nada más y nada menos que tres minutos, algo así como 180 segundos.

Después podéis entrar en el juego con la tranquilidad debida y acelerados por las imágenes vistas.

SONIC CD

MEGA CD
SEGA
HIDDEN SCREEN

El método es sencillo: en la simpática pantalla de presentación pulsad abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha y el botón A. Automáticamente, la pantalla se fundirá y entraremos en el Sound Test.

Metiendo los códigos que adjuntamos con las pantallas, podréis contemplar fases ocultas que os sorprenderán y screens espectaculares.

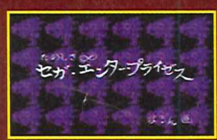


En la pantalla de presentación pulsad abajo, abajo, abajo,izquierda, derecha y A. Las pantallas son realmente bellas.

























FIFA SOCCER

MEGA CD
ELECTRONIC ARTS
CHEAT CODES

Para acceder a estos nuevos modos de juego no tenemos más que ir la pantalla de Setup y pulsar ciertos botones dependiendo del efecto deseado.

DREAM TEAM
A, A, B, B, C, C, A, A,

CRAZY BALL
C, A, B, C, C, B, A, C

CRAZY CURVE BALL
B, A, C, B, C, C,

INVISIBLE WALL
C, C, C, B, A, A, A, B

SUPER POWER
B, A, B, B, B, B, B, B, B,

SUPER GOALIE
A, A, A, A, A, B, B, B, B, B

SUPER DEFENSE
B, B, B, B, B, C, B

SUPER OFFENSE
A, A, A, A, A, B, C







FIFA SOCCER

MEGA CD
ELECTRONIC ARTS
SECRET VIDEO CLIPS



Iniciado el juego, pulsad start, posicionar el balón sobre la opción Coachin/Stats Option y entrad en el menú. Dependiendo de la siguiente opción (que tiene que estar entre una de las tres que a continuación os mostramos, veréis un clip u otro.

Formation

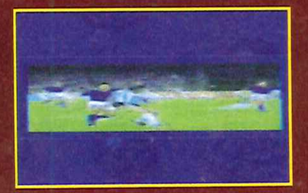


Coverage

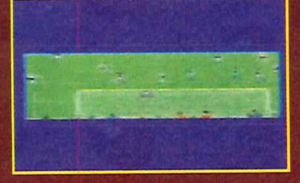


Strategy

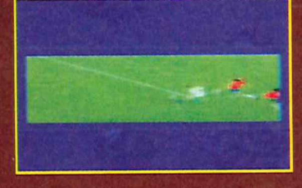




Pulsad el botón A en la pantalla de Team Formation.



Pulsad el botón A en la pantalla de Team Coverage.



Pulsad el botón A en la pantalla de Team Strategy.

NBA JAM

MEGA DRIVE
ACCLAIM
NUEVOS PERSONAJES

SNES

MD

SUPER NINTENDO
ACCLAIM
NUEVOS PERSONAJES

La opción de encontrar caras nuevas en NBA Jam es muy sencilla. En la pantalla que nos pide las iniciales, debemos decir sí y una vez que introduzcamos las dos primeras letras, posicionar el cursor sobre la tercera...

ELECCION



En la pantalla de introducir iniciales tenemos que decir Yes, o lo que es igual: sí.

... y pulsar, primero L, después R, Start y el botón que, dependiendo del jugador que queramos extraer, toque. Funciona fácilmente tanto en una como en otra versión. El único secreto está en la velocidad de ejecución del truco.

CLINTON





ARK+X — ARK+X

AL GORE





NET+A — NET+B

MARK TURMELL





MJT+A — MJT+A

RIVETT





RJR+X — RJR+B

DI VITA





SAL+X — SAL+C

AIR DOG





AIR+X — AIR+A







Estos son tus centros Mail
CENTRO MAIL
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Fuengirola MALA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
HAZ TU PEDIDO
POR TELEFONO
MAIL
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
MEGA DRIVE
SUPER PACK
+7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO!
24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
SONIC PACK
MEGADRIVE
+2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER OFERTA
14.990
PACK SUPER COLOR
28.990
PACK CARLOS SAINZ
24.990
GAMEBOY
6.990
GAMEBOY + ZELDA
9.990
NOVEDADES SEGA
DESCUENTO 500 Ptas.
AERO THE ACROBAT - MEGADRIVE - 11990
ALADDIN - MEGADRIVE - 9990 - M. SYSTEM - 6990 - GAME GEAR - 6990
BONKERS - MEGADRIVE - 9990
CHAOS ENGINE - MEGADRIVE - 9990
DAFFY DUCK - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5990
DONALD DUCK 2 - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5990
DRAGON BALL - MEGADRIVE
NHL HOCCKEY 95 - MEGADRIVE - 9990
PEBBLE BEACH GOLF LINKS - MEGADRIVE - 9990
P. SAMPRAS TENNIS - MEGADRIVE - 10490
SHINING FORCE - MEGADRIVE - 12490
SHINING FORCE II - MEGADRIVE - 11990
SILVESTRE Y PIOLIN - MEGADRIVE - 9990
SONIC 3 - MEGADRIVE
OFERTAS SEGA OFERTAS
007 - MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY - MEGADRIVE - 5990 - M. SYSTEM - 4490 - GAME GEAR - 4490
ALIEN SYNDROME - GAME GEAR - 1990
ANDRE AGASSI - M. SYSTEM - 2490
BACK TO THE FUTURE III - M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN - M. SYSTEM - 2490
B.O.B - MEGADRIVE
PACMANIA - M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER - M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II - M. SYSTEM - 2490 - GAME GEAR - 2495
RAINBOW ISLAND - M. SYSTEM - 2490
RENEGADE - M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP VS TERMINATOR - MEGADRIVE - 3990
SPACE GUN - M. SYSTEM
NOVEDADES SUPERNINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
BATTLET./DOUB. DRGON - 9890
CHOPLIFTER III - 9890
CLAYMATES - 9890
FIFA SOCCER - 11990
KING OF DRAGONS
PACK ATACK - 9990
PLOK - 7990
RAINBOW BELL - 9890
SENSIBLE SOCCER - 9890
SLAM MASTERS
OFERTAS SUPERNINTENDO OFERTAS
AERO THE ACROBAT - 5490
ALFRED CHIKEN - 5490
BATMAN RETURNS - 5490
BOB - 2990
DESERT STRIKE
SPACE ACE - 5490
SUNSET RIDERS - 6990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER TURRICAN - 5490
SUPER SWIV - 2990
NOVEDADES GAME BOY NOVEDADES
DESCUENTO 300 Ptas.
DONKEY KONG - P.V.P. - 5990
LIBRO DE LA SELVA - P.V.P. - 5990
LOS PITUFOS - P.V.P. - 5490
MEGAMAN 3 - P.V.P. - 4490
METROID 2 - P.V.P. - 4490
MORTAL KOMBAT - P.V.P. - 5990



BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Atocha MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
SOL MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO,S. PUEBLOS. TEL: 804 08 7
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
NUEVO CENTRO
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) TEL: 536 61 56
Sta Cruz de TENERIFE
NUEVO CENTRO
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
SEGA
NOVEDADES
DUNE II — MEGADRIVE - 9990
DYNAMITE HEADY — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
F-15 II — MEGADRIVE - 9990
FLINTSTONES — MEGADRIVE - 6990
INT. TOUR TENNIS — MEGADRIVE - 8990
JURASSIC PARK RAMPAGE — MEGADRIVE - 999
LIBRO DE LA SELVA — MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
MARKOS MAGIC F. — MEGADRIVE - 9990
MORTAL KOMBAT II — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
NBA JAM — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
SONIC & KNUCKLES — MEGADRIVE - 9990
SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
SONIC SPIMBALL — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE — GAME GEAR - 5990
SUPER STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 11990
TAZ IN SCAPE... — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
THE INCREDIBLE HULK — MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
URBAN STRIKE — MEGADRIVE - 8990
VIRTUA RACING — MEGADRIVE - 12490
WORLD CUP USA 94 — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
OFERTAS SEGA OFERTAS SEGA OFERTAS
CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
ETERNAL CHAMPIONS — M. SYSTEM - 5990
FATAL REWIND — MEGADRIVE - 2990
GENERAL CHAOS — MEGADRIVE - 4990
G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
KLAX — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
KRUSTY FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495
MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 2990
SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
SPEED BALL 2 — MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 6990
STRIDER II — MEGADRIVE - 3490
SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
WARSPEED — MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990
X-MEN — MEGADRIVE - 3990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
SUPERNINTENDO
NOVEDADES
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LIBRO DE LA SELVA - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA JAM - 11490
SPECTRE - 10990
STUNT RACE FX - 11990
SUPER METROID - 10990
THE CHAOS ENGINE - 11990
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WORLD HEROES - 12490
OFERTAS SUPERNINTENDO OFERTAS SUPERNINTENDO OFERTAS
DRACULA - 2990
EMPIRE STRIKES BACK - 5490
JAME SBOND JR - 2990
JHON MADDEN - 2990
KICK OFF - 3990
NHLPA HOCKEY - 2990
R-TYPE III - 5490
TINY TOONS - 5490
TROLLS - 2990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA - 4990
YOUNG MERLIN -5990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
NOVEDADES GAME BOY NOVEDADES GAME BOY NOVEDADES
SUPER MARIO LAND 3 — P.V.P. - 5990
TINY TOONS 2 — P.V.P. - 5490
BOULDER DAHS — P.V.P. - 1995
CLIFFHANGER — P.V.P. - 2490
GARGOYLES — P.V.P. - 1995
NBA — P.V.P. - 2995
PINBALL DREAMS — P.V.P. - 1990
SPIDERMAN — P.V.P. - 1995
ZOOL — P.V.P. - 1990


CON ESTE JUEGO SI QUE SE TE VA A HACER LA BOCA AGUA
ERBE
SEGA
MEGA DRIVE
TIME WARNER
INTERACTIVE
ERBE. MCM SOFTWARE
SA MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID
TEL: (91) 539 98 72 FAX: (91) 528 83 63
LOONEY TUNES characters names and all related indicia are trademarks of WARNER BROS ©1994